

Año II Número 5- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS
QUACKSHOT
"INDIANA" DONALD
Y LA ÚLTIMA CRUZADA
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
¡LLega la fiebre del fútbol!
8 414090 100168 00005
SUPER KICK OFF FRENTE A TODOS
...¡y la diversión continúa!
SUPER OFF ROAD
SHADOW OF THE BEAST
NBA ALL STAR
CASTLE OF ILLUSION
MERCS
¡ALERTA NUCLEAR!
LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
Mega Concurso
REGALAMOS
1.000
GAME BOY
Nintendo GAME BOY

HAZTE C

EL

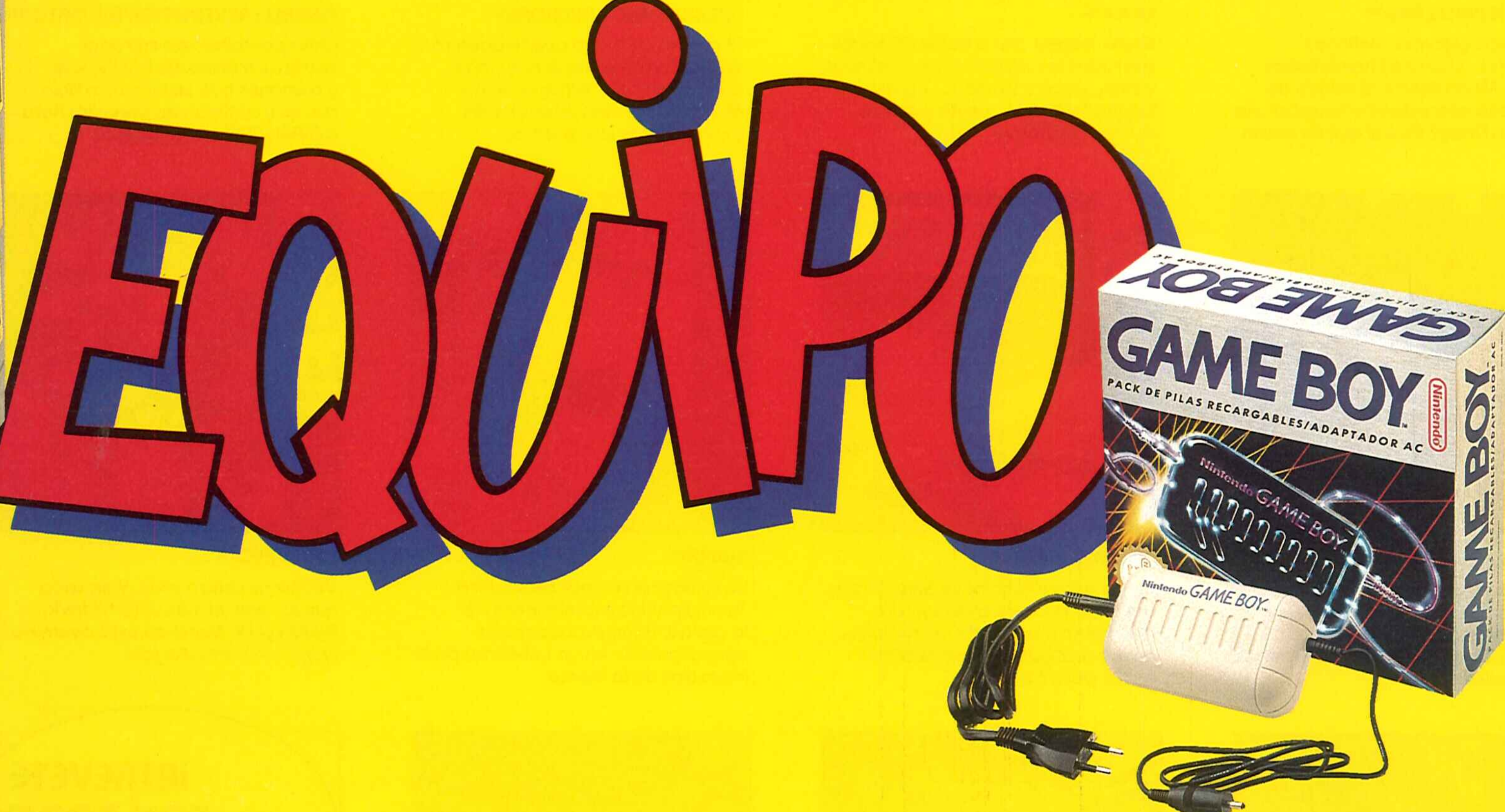
Los retos son cada vez mayores y hay que jugárselo todo en cada pantalla. Si quieres salir victorioso, necesitas un gran equipo. El mejor:

- **EL GAMEBOY,** la consola portátil que incluye los auriculares, las pilas (para 30 horas de juego), el cable Game Link™ y el superéxito Tetris.
- Y los accesorios exclusivamente diseñados para tu **GAMEBOY:** el **LIGHT BOY** (luz y lupa, todo en uno) y la **BATERIA RECARGABLE** (para jugar 10 horas o conectarte a la red).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41





GAMEBOY™

Nintendo®



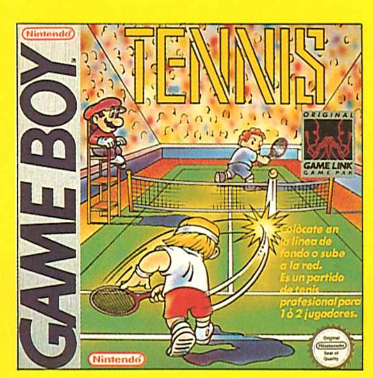
F-1 RACE™

Dos bólidos a elegir. Catorce circuitos que recorren el mundo. Y una gran prueba: el Nintendo Grand Prix. Juega solo o desafía a tus amigos. ¡Písale a fondo!



THE AMAZING SPIDERMAN™

Diabólicos mutantes han raptado a Mary Jane, la chica de Spiderman. Carga tus lanzaderas de tela de araña y lánzate en su búsqueda por los peores barrios de Nueva York.



TENNIS™

Practica servicios, golpes, voleas y mortíferas subidas a la red. Y ahora empieza el partido. Elige tu nivel, reta a GAMEBOY o desafía a un amigo con el Game Link.

NINTENDO WORLD CUP™

El mejor fútbol internacional con 13 países participantes. Elige tu equipo, la estrategia y salta al terreno de juego... ¡de hielo, arena o hierba!



SUPER MARIO LAND™

Cangrejos gigantes, esfinges voladoras, tiburones hambrientos. ¿Podrá Mario liberar al mundo de la hipnosis interestelar y rescatar a la princesa Daisy? Esto sí que es acción.



GOLF™

Birdie, bogey, par o eagle. 18 hoyos con todos los ingredientes... incluidos vados, lagos y trampas. Tus armas: longitud del palo, viento y mucha, mucha estrategia.



WIZARDS AND WARRIORS™

18 niveles de juego que te adentran en una fortaleza de la que nadie ha logrado salir. Vence al mago Malkil y a sus malvados aliados, y conseguirás sus tesoros.

PINBALL: REVENGE OF THE GATOR™

Ocho pantallas con entradas secretas a áreas de bonificación y caimanes que se comen tu bola, crecen y cambian de pantalla. Reta a GAMEBOY o a un amigo.



DYNABLASTER™

Ser un Dynablaster es super-divertido. Pero no olvides tu misión: destruir las fábricas de los terribles Monstruos de Piedra con tus bombas retardadas.



SOLAR STRIKER™

Con tu potentísima nave Solar Striker, defiende la Galaxia del ejército alienígena y sus cazas-murciélago, naves-mosquito... ¡demasiadas naves para contarlas!




KWIRK™

Un tomate al rescate de su chica Tammy por los subterráneos de la ciudad. Rompecabezas tras rompecabezas en un Laberinto para Maestros de la Mente.

DR. MARIO™

Vitaminas contra virus. Y en cada nuevo nivel, el más difícil todavía. Ayuda al Dr. Mario en esta aventura, ¡y ojo con los contagios!



BURAI FIGHTER DE LUXE™

Tú y tu cañón láser sois la única esperanza para salvar al universo del ejército Burai de Robomutantes. ¿Te atreves con la misión?



ALLEYWAY™

Una nave espacial y 32 apasionantes niveles. ¡Jugarás un ping-pong interestelar con una bola de energía mortífera!

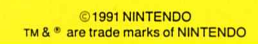


GARGOYLE'S QUEST™

Tú eres Firebrand ¡y puedes volar! Sólo si descubres al heredero de la Llama Mágica, el Reino de Ghoul quedará a salvo de Los Destroyers.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 · Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 · Fax: 563 46 41



Año II - Nº 5- Febrero 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



REPORTAJE de FÚTBOL

Domingo. Cinco de la tarde. La emoción se palpa en el ambiente. ¿Toros?, ¿teatro?. No, es el reportaje de Hobby Consolas sobre todos los juegos de fútbol que tu consola es capaz de darte.

Bienvenido a la jungla, amigo. Bienvenido a la revista que te da más sorpresas por minuto en todo este mundillo consolero.

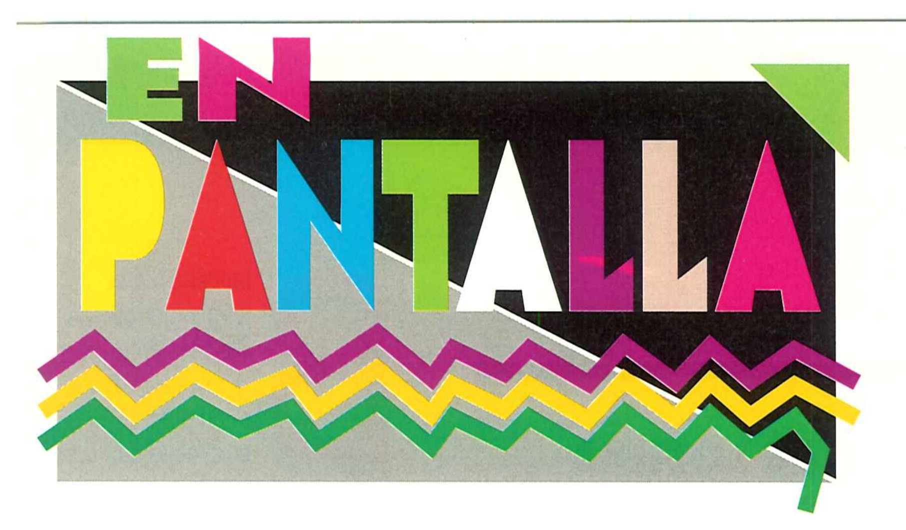
Nos da igual que te hayas escapado de algún inconfesable lugar, que te lo sepas todo o que no te enteres de nada. En Hobby Consolas encontrarás toda la marcha que tú y tu máquina necesitáis.

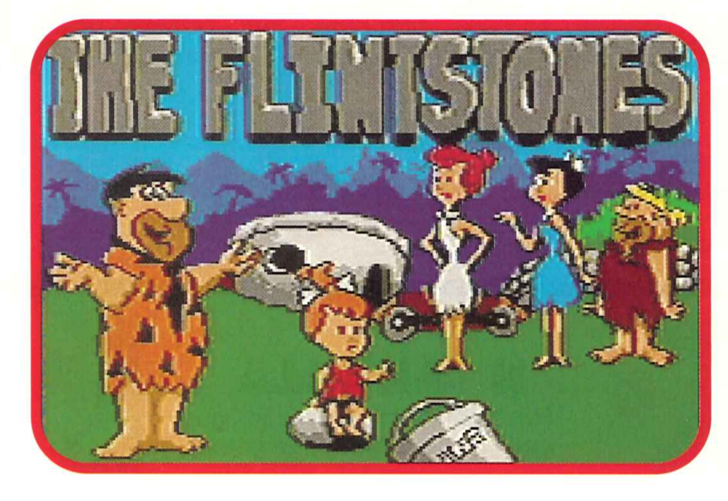
A los del rollo futbolero, a los de la onda Disney, a los que siempre se atascan, a los que son capaces de fundir los plomos. A todos. Y aunque penséis que es imposible, os aseguramos que aún podemos superarnos. Con vuestra ayuda, por supuesto.





Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Director de Arte: Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición:** Susana Lurguie, Sole Fungairiño
Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio **Fotografía:** Daniel Font
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, Maria del Mar Calzada
Pedidos y Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.





Mercs

Xenon 2

Laser Ghost

Lluvia de novedades para la Master System

La Master quiere seguir en la cresta de la ola. No en vano en las pasadas navidades se vendieron y miles y miles de nuevas máquinitas y con las mismas han surgido un montón de nuevas "bocas" que alimentar.

El aluvión de nuevos títulos llega desde todas partes y dispuesta a satisfacer los gustos más exigentes.

Ocho, ni más ni menos que ocho espectaculares cartuchos acaban de ser puestos de golpe a vuestra disposición. Y la verdad es que el cartel no es como para perdérselo. Tomad nota, por favor.

Por riguroso orden de antiguedad deberíamos hacer una primera mención al cartucho peliculero de Image Works, Regreso al Futuro 2, de fiel desarrollo argumental y típico flirteo en nuestras consolas. Con él reviviréis las segundas aventuras del viajero McFly en un juego marcado por el monopatín.

La lista contínua con Line Of Fire, una bélica conversión de recreativa que hará las delicias del luchador Commando, aunque, posiblemente, no todo será igual a la máquina original.

El tercer título es uno de los emblemáticos del soft. Por que el que no haya oído hablar de Xenon 2 -The Megablast- que tire el primer chip. ¿Nadie?. Perfecto, así alucinaréis todos con el lanzamiento por parte de Image Works del mejor matamarcianos de los últimos tiempos.

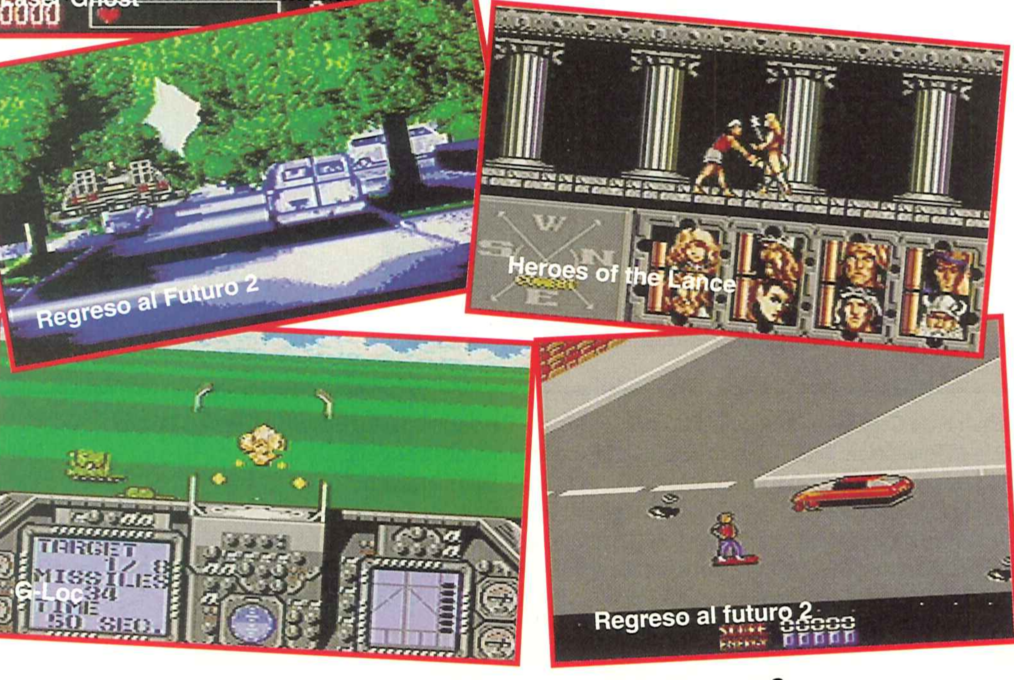
Algo más o menos parecido, aunque sin tantos bichos, a lo que podéis encontrar en G-Loc, otro de los clásicos de aviones que viene bajo la aureola de Afterburner y con el que podréis darle gustillo al gatillo.

Idéntico placer, pero para la mente, puede proporcionaros el buen role de U.S. Gold y SSI con Heroes Of The Lance, el primero de los Dragones y Mazmorras.

Los tres títulos restantes son precisamente los más actuales. En uno de ellos repite papel estelar Donald y es quizá la contrapartida al excelente Quackshot de Mega Drive. Se llama The Lucky Dime Caper Starring Donald Duck y no carece de viajes, plataformas, diversión y alguna que otra sorpresa. El siguiente será Laser Ghost, un cartucho protagonizado por una fémina que permitirá darle al gatillo de la Light Phaser, y que nos introducirá de lleno en una historia de fantasmas.

Por fín, y como última entrega y uno de los platos fuertes, harán su aparición los Picapiedra en un programa donde los populares personajes nos explicarán cómo pasan un viernes cualquiera de su vida.

Masteros, ya podéis ir preparándoos.



Heroes of the Lance

Regreso al Futuro 2

G-Loc

Regreso al futuro 2

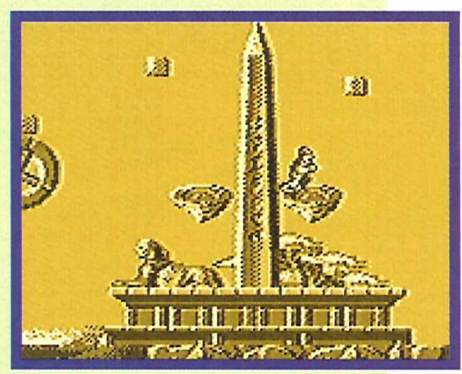


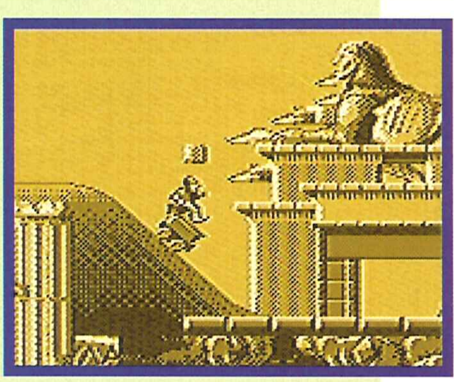
El Pato Donald

Dragon´s Lair, a la Game Boy

Nuestro gran compañero de aventuras Dirk, visita nuestra Game Boy con ganas de impresionar a todos los que osen introducir el cartucho en la consolita de color gris.

Y sólo tenéis que mirar las pantallitas para quedar boquiabiertos ante el gran despliegue gráfico de esta nueva versión consolera del Dragon`s Lair.





El diabólico Mordroc, ha sido informado por un traidor de la corte, de que la princesa Daphne posee la famosa piedra vital, portadora de vida y poder eternos.

Una noche, las tropas del impostor, asaltaron la caravana que transportaba a la princesa y a su valiosa piedra. Por suerte, la princesa, pudo romper el objeto en 194 pedazos y diseminarlos por todo el reino. Ahora Dirk, como siempre, deberá partir en busca de los dichosos pedacitos. perdidos. ¿Te gustaría acompañarle?.

THE INMORTAL,

Aventura para la Mega Drive

Decididos a no detenerse, los señores de Electronic Arts, no están dispuestos a permitir que los maníacos de la Mega Drive se queden sin dar unas vueltas por esos mundos mágicos repletos de Elfos, Gnomos y Dragones.

En esta ocasión tu misión consistirá en rescatar de las entrañas de las cavernas subterráneas a tu maestro perdido, a los mandos de un anciano hechicero, utilizando a diestro y siniestro conjuros y baritas mágicas dignas del mayor de los nigromantes alados.

Fáciles manejos, combates super espectaculares y una historia con forma de cuento, conforman una aventura en toda regla, en el más puro estilo Filmation, que saciará las necesidades más urgentes de los aventureros empedernidos.




SEGA
Master System II
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
GAME GEAR
SEGA
Super Monaco GP

La aventura



Pistola (8 Bits)
Afina tu puntería en la pantalla del T.V.



Control Pad (8 y 16 Bits)
Un mando adicional para otro jugador.



Control Stick (8 Bits)
Especial para los jugadores más avanzados



Adaptador de Automóvil (G.G.)
Sigue jugando en los atascos.



Gear -To - Gear Cable (G.G.)
Demuestra tu habilidad contra otras G.G.



Sintonizador de T.V. (G.G.)
Convierte tu G.G. en monitor T.V. portátil.



Action Chair (8 y 16 Bits)
Emplea tu cuerpo para un control total.



Adaptador AC (G.G.)
Conecta tu G.G. a la corriente eléctrica.

...Continúa



Mandos Distancia (8 Bits y 16 Bits)
Olvídate de los cables para jugar.



Power Base Converter (16 Bits)
Conecta en tu Megadrive los cartuchos de 8 Bits.



Arcade Power Stick (16 Bits)
El dominio absoluto de tu Megadrive.



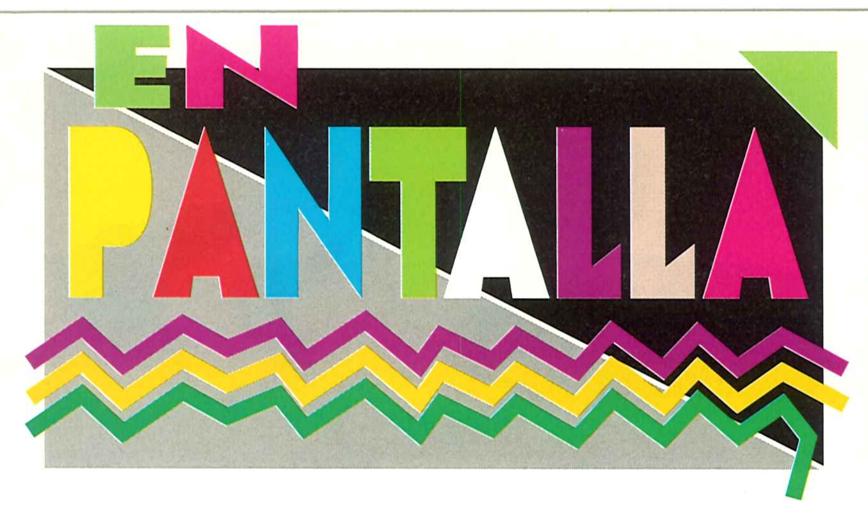
Cargador de Baterias (G.G.)
Para que te duren siempre las pilas.

Mejorar algo tan avanzado como las ya míticas MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR será una misión imposible hasta dentro de muchos años.

Por ello, SEGA te ofrece ya la más amplia colección de periféricos en exclusiva. Mandos a distancia, pistolas, convertidores, asientos de combate... un montón de nuevas ideas que multiplicarán, desde hoy, aún más tu diversión.

Vive Una Aventura

SEGA



Tu Nintendo te lleva al cine

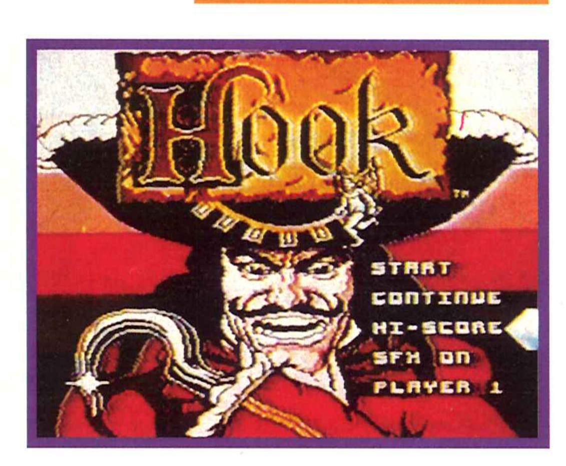
Cada vez más, parece que nuestras NES están destinadas a albergar en sus bites las versiones de las películas más espectaculares. Si hace pocas fechas os hablamos de "Days of Thunder", "Ghostbusters 2" o "Stars Wars", ahora les toca el turno a los largometrajes que han batido, o batirán, todos los récords de taquilla en la presente temporada.

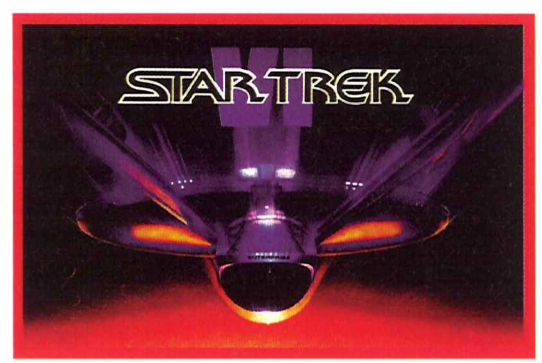
Así, Terminator 2 va a ser comercializado, por fin, a finales de abril, (en su versión Game Boy por lo menos). Un considerable retraso que está acabando con nuestros nervios consoleros paulatinamente.

Otra de las grandes esperadas es Hook. Última película del intrépido Steven Spielberg y que promete contarnos las aventuras de un Peter Pan de carne y hueso en su lucha contra un malvado capitán pirata llamado Hook. Una historia de fantasía que los terriblemente insaciables usuarios de Nintendo podrán disfrutar muy pronto en sus pantallas.

Por último, también tendremos oportunidad de emular las hazañas del orejudo vulcaniano Spok en lo que será la sexta entrega de la genial serie de ciencia ficción StarTrek, película que, por cierto, es posible que no sea estrenada en España.

Tres éxitos, dos de ellos ya consagrados, que seguro conseguirán récords de audiencia jugátil.





EL SENSOR

Mola...

Que por fin vaya a llegar a España la SuperFamicom (via Erbe, parece).
•
Que Lucasfilm y Sierra se metan en el mundillo consolero.

Ni fu ni fa...

La dudosa aceptación de los juegos de simulación.
•
Las vallas publicitarias de Game Boy en los campos de fútbol... portugueses.

No Mola...

El ataque efectuado hacia las consolas en Antena 3 TV.
•
El pirateo de consolas. Atención a las "malversiones" de NES y Game Gear.

From CONSOLANDIA

Estrenamos hoy sección rumorológica consolera. Tope.

• Y vamos con **lo último de Atari**. Suponemos que muchos de vosotros ya sabréis que los muchachos de la casa americana llevan algún tiempo enfrascados en **El Proyecto**, así con mayúsculas, de sacar al mercado una **super consola**. De lo que probablemente no estéis al tanto es de que el proyecto cambia día a día. En un principio, la supermáquina, de nombre **Jaguar**, iba a disponer de un procesador 16/32 bits (sin definir) y había sido diseñada para hacer compatibles los juegos de Lynx. Las últimas noticias que han llegado a ésta, desde hoy, vuestra columna favorita, aseguran que la citada Jaguar va a incluir un chip de **64 bits** ¡alucina vecina! y no va a hacer compatibles los juegos de la portátil. Bueno, en fín, parece que lo único verdaderamente seguro es que el proyecto está ahí...

• La **Bartmanía** ataca de nuevo. El popular personaje de pelos en punta y ojos de huevo tiene nuevo papel en el mundo Nintendo. Tras haber dejado atrás su misión espacial y la fuga del campo de la muerte, Bart debe enfrentarse ahora **al mundo**, ni más ni menos, en una aventura que se promete movidita. El causante de todos los males será, como siempre, **Hommer**, cuya vida estará en peligro durante toda la película. A Bart, por supuesto, le tocará el papel de el salvador incansable.

• Presentamos lo mejor de la columna. Señores, señoras, niños y niñas...**King Quest V**, lo último, la maravilla de las maravillas de **Sierra**, la -según dicen- videoaventura por excelencia, estará en breve disponible para el sistema Nintendo. ¿Que no sabéis qué es eso del Kin Kés V?, pues preguntádle a vuestro hermano mayor, a ver qué os dice. Y si no lo sabe... podéis perderle el respeto, tíos.

Hasta pronto, consolegas.

Juan Carlos García


SUPER KICK OFF
Aprende a meter los goles con la mano
Ahora con el juego Super KICK OFF los goles los marcarás con la mano, a los mandos de tu SEGA Master System II.
Corners, penalties, remates de cabeza, regates al contrario, pases en profundidad...
El mejor simulador de fútbol europeo de todos los tiempos en tus manos, para que disfrutes a tope de toda la salsa y el espectáculo del auténtico deporte rey.
SEGA FROM U.S. GOLD
SUPER KICK OFF
SEGA Master System
EUROCOM ADVERTISING
VIVE UNA AVENTURA
SEGA

SUPERVIEW

NINTENDO

ROBOCOP 2

Contra el imperio del mal

Detroit es una ciudad afortunada. Y no lo decimos, precisamente, por su alto índice de criminalidad, sino por el privilegio de poder contar con la protección del defensor de la ley y el orden más eficaz que jamás se haya conocido. Él es parte hombre, parte máquina... todo policía. Él es Robocop.

Su dureza y eficacia ha sido ya suficientemente demostrada. Y no sólo en las dos películas que ha protagonizado hasta el momento, -y la tercera que viene-, sino también en sus diferentes y espectaculares apariciones en los videojuegos para todo tipo de ordenadores y consolas.

Allí se enfrentó a una de las mafias más salvajes que haya conocido la humanidad,haciéndonos pensar que ya no podían existir enemigos más peligrosos. Pero esta idea va a quedar totalmente disipada de vuestra mente cuando conozcáis en qué consiste la aventura que se dispone a iniciar.

El "Nuke" es, en esos futureros años, la droga más consumida por la raza humana. Como siempre, un grupo de aprovechados se están enriqueciendo a costa de la salud de otros, y han conseguido levantar un imperio que mantiene aterrorizada a la ciudad entera.

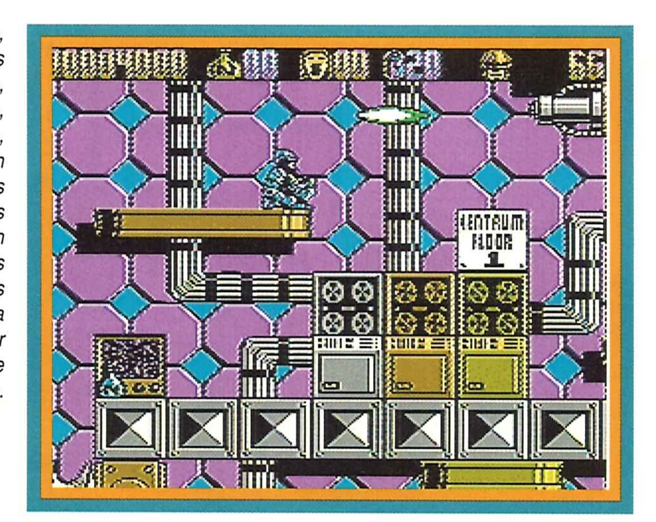
Las autoridades que aún no han caído en las redes de la corrupción, lo saben, y para evitarlo quieren enviar al imprescindible Robocop a que encuentre y destruya las remesas de droga que están llegando a múltiples puntos de Detroit.

Por otro lado, la OCP, compañía dedicada a la creación de robots-policía, está trabajando intensamente en un proyecto que mejorará ampliamente las habilidades de nuestro héroe. El nombre de este prototipo será tan conocido como evidente: Robocop 2. Y









Colorido, curiosos escenarios, plataformas, ordenadores, tiros mil... son algunos de los principales elementos con los que nos encontraremos en esta espectacular creación de Ocean.

ya está preparado para impartir el orden en la ciudad...

Con este argumento apasionante, donde mil y un malos hacen su aparición, los señores de Ocean vuelven a internarse en el divertido mundo de las consolas Nintendo.

En el cartucho podemos ver que el argumento nos invita a sumergirnos en un arcade trepidante, donde los tiros son lo de más y los enemigos a eliminar lo principal. Además, según hemos podido comprobar en la copia super-primicia que ha podido

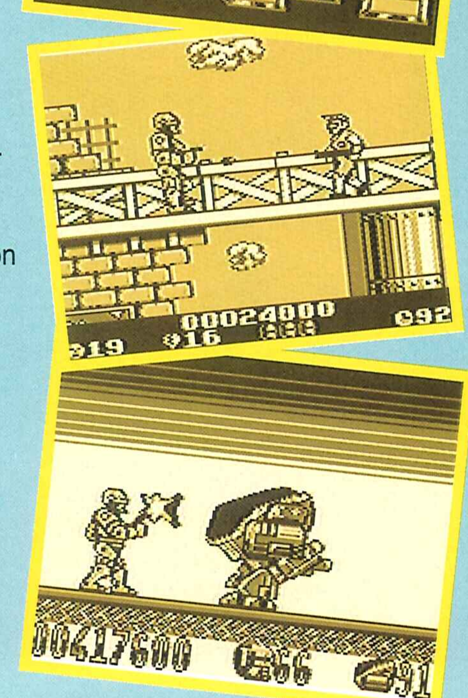
Con cierto retraso con respecto a la película, muy pronto hará su aparición este genial Robocop 2. La espera habrá merecido la pena.

conseguir nuestro ya reconocido servicio de espionaje consolero, el juego va a constar de varias fases de concepciones muy diferentes y en las que tendremos que realizar todo tipo de misiones, pero todas ellas unidas por el común denominador de la acción a tope y la adicción sin límites.

Si a todo ello le unimos el sello inconfundible y personal de la casa, es decir, perfección técnica y espectacularidad gráfica, obtenemos Robocop 2, parte hombre, parte máquina, todo diversión.

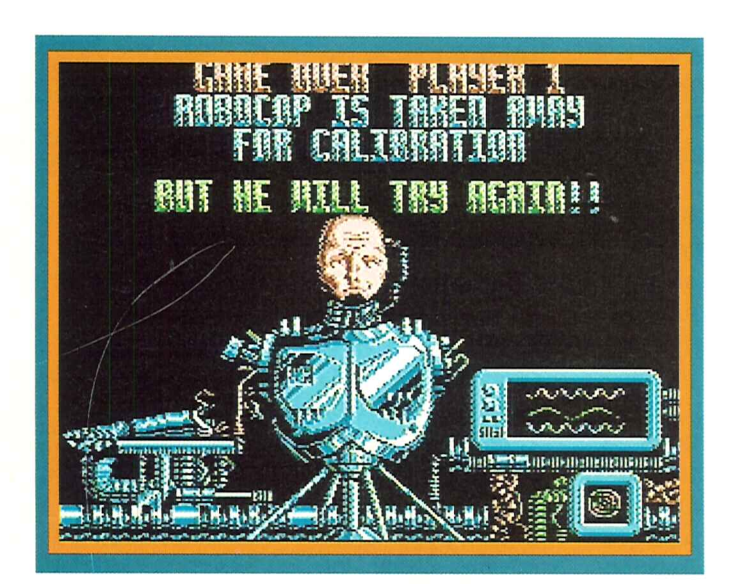


El grande también irá a la pequeña



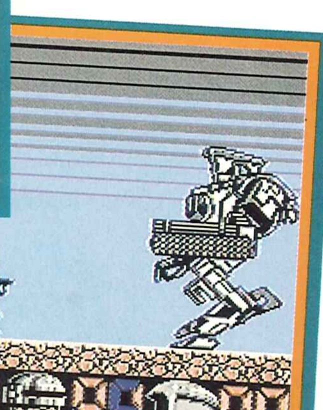
La hermana menor de la familia Nintendo no quería perderse una ocasión como ésta. No era para menos, y la verdad es que nos hemos visto gratamente sorprendidos al comprobar cómo la portátil ha sabido coger todo lo bueno de un programa que, en principio, podría venirle grande.

No ha sido así y la Game Boy ha demostrado, una vez más, que su capacidad para sorprendernos no tiene límites.



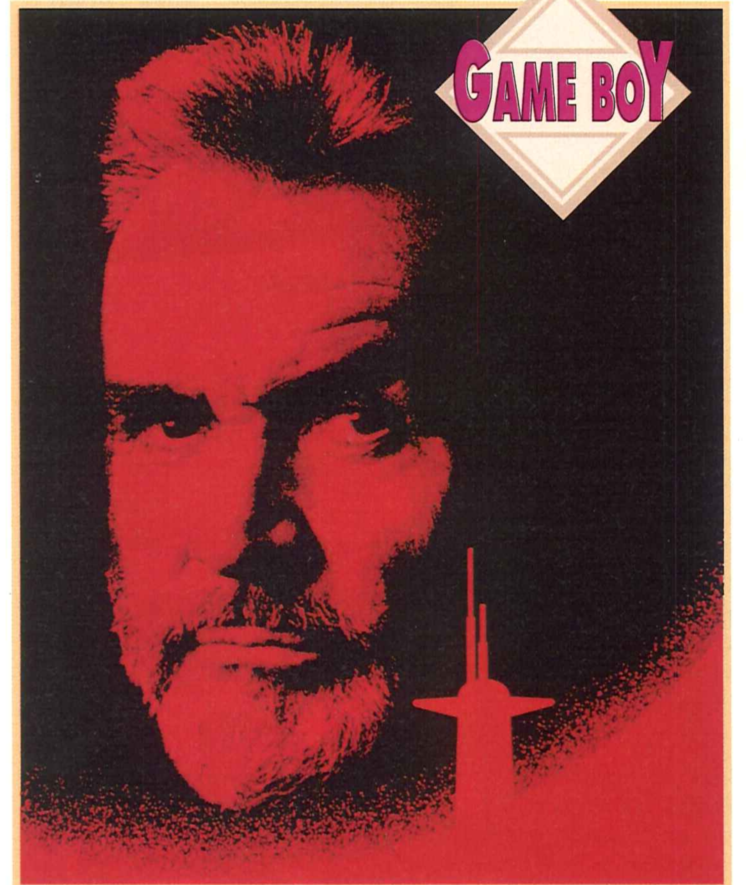


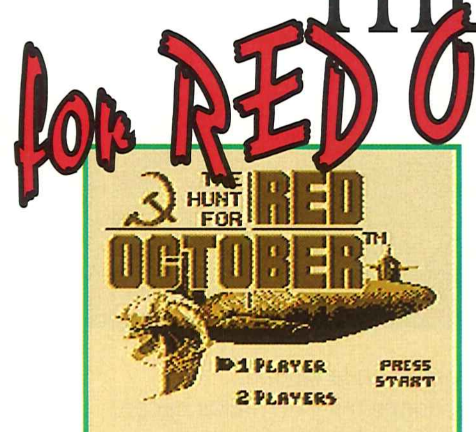
Nuestro metálico amigo deberá enfrentarse a las situaciones más arriesgadas. Más le vale no soltar su arma ni un sólo instante.



Si miráis hacia vuestra derecha podréis conocer a uno de los "simpáticos" robots a los que tendremos que enfrentarnos en compañía del cacho-carne, cacho-metal, pedazo policía.

THE HUNT for RED OCTOBER

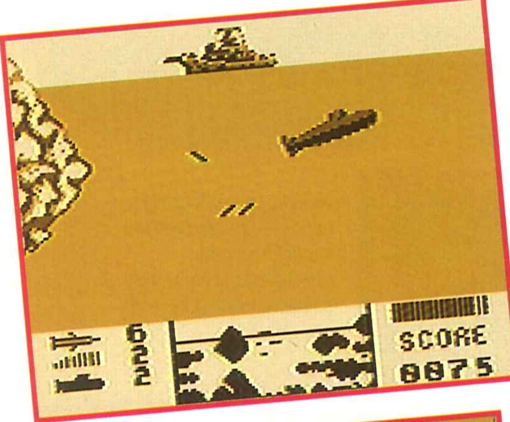






Viaje al fondo del mar

Delincuentes callejeros, luchadores de wrestling o plagas de virus han sido algunos de nuestros enemigos habituales en la Game Boy. Pero tenemos que reconocer que hasta ahora nunca nos habíamos enfrentado a las flotas soviética y americana juntas.





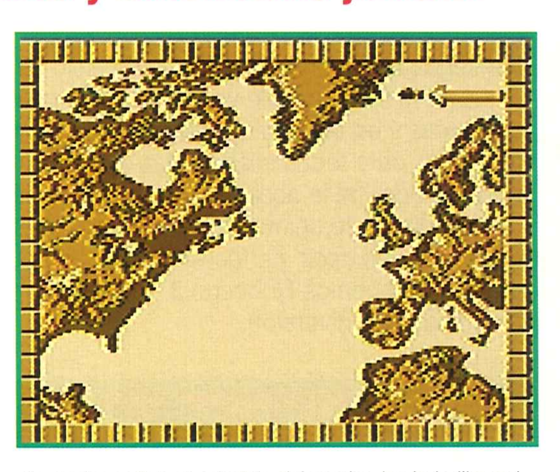
Cargas de profundidad, arrecifes de coral... la huída del Octubre Rojo no va a ser precisamente un camino de rosas.

No nos cabe la menor duda de que en cuanto hayáis leído las palabras Octubre Rojo y hayáis visto el sonrojado rostro del genial actor Sean Connery, no habréis tardado en comprender de qué va el argumento y desarrollo de este sensacional cartucho que pronto llegará hastas nuestras queridísimas Game Boys.

Y, como también muchos de vosotros sabréis, lo cierto es que tanto el libro como la película relatan una odisea de submarinos nucleares, espionajes y escapadas con tintes liberadores, que se hace muy cuesta arriba resumir en un cartucho que, a la postre, se ha convertido en un arcade puro y cristalino.

Así, para la más pequeña de Nintendo, se ha pensado en ocho fases que transcurren, -evidentemente-, bajo el mar. En ellas se recrea la huída del Octubre Rojo a través de las aguas del Atlántico y los esfuerzos de la orgullosa flota soviética por hundir esta superpotente máquina de guerra.

El objetivo del Octubre es dejar atrás las aguas rusas, procurando no ser visto por las fuerzas amigas-enemigas (quien haya visto la peli lo entenderá), que lo persiguen insistentemente. Para ello debe atravesar ocho zonas especialmente peligrosas, intentando cumplir a su vez pequeñas misiones que dependerán de la fase en la que nos encontremos. Prometedor.



La flecha señala el principio del camino hacia la libertad. Que llegues o no a ver el final, es algo que depende de ti.

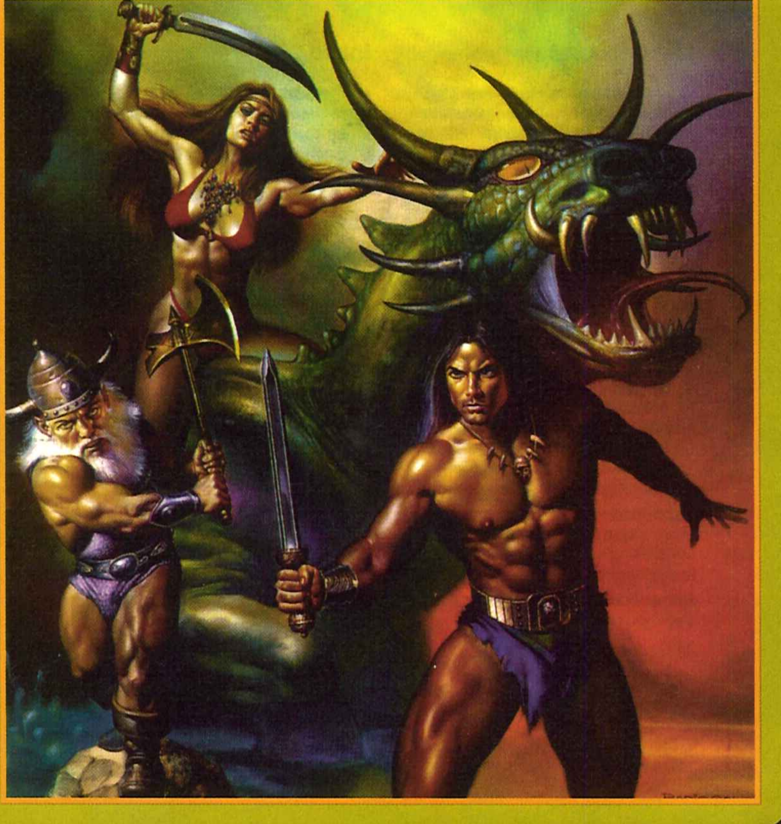
Las páginas de un libro, la cinta cinematográfica, el soporte computerizado, y ahora, un cartucho en exclusiva para la Game Boy. Todo un trayecto merecidísimo para un juego de gran categoría del que en próximos números os hablaremos con mayor "profundidad". Permaneced con los radares alerta y los pericospios subidos.



PROTAGONISTA, EL PATO DONALD.
QUACKSHOT
EL GENUINO DONALD
MAS ENFADADO QUE NUNCA
TU MEJOR "PATOAVENTURAS"
YA EN TU MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.
Ya está aquí el único.
El inigualable Pato Donald en una increible aventura SEGA que te llevará por todo el mundo : QUACKSHOT.
Tu misión será ayudarle a sortear miles de peligros antes de alcanzar un tesoro oculto. Una fortuna digna del propio Tio Gilito.
Es la gran oportunidad de Donald.
Entrénate y no le defraudes.
Recuerda que esta vez no es sólo un viaje... es la más temible aventura de todos los tiempos.
QUACKSHOT
STARRING DONALD DUCK
SEGA
EUROCOM ADVERTISING
VIVE UNA AVENTURA
SEGA







Tras el Hacha Sagrada

El hacha dorada, símbolo sagrado de paz y prosperidad para el reino de Yuria, ha descansado durante largos años en el Magno Pedestal de la Vida Eterna.
Ahora, Dark Guld, el vendaval que viene del norte, dejando a su paso un reguero de sangre y destrucción, amenaza con desenterrar el hacha y traer a estas tierras una nueva época de guerras y sufrimiento.

Tras derrotar y humillar al tirano Death Adder y a todos sus secuaces, los tres héroes legendarios, Ax Battler el bárbaro, Tyris Flare, la más bella de las amazonas, y Gillius Thunder Head, el enano, se encargaron de devolver el hacha mágica a su lugar de origen, garantizando así la paz en todos sus reinos.

Pero las malas lenguas del lugar no tardaron en presagiar un mal futuro: el vendaval del norte, un oscuro personaje que se hacía llamar Dark Guld y cuya diversión favorita consistía en saquear pueblos y asesinar a sus habitantes, no tardaría en llegar junto con su poderoso y temible ejército a las tierras de Yuria, volviendo a sembrar el pánico y la destrucción.

Las profecías no tardaron en cumplirse y, una trágica noche, todos los lugareños fueron raptados o brutalmente eliminados. Y, lo peor de todo, el hacha fué arrancada violentamente del mágico pedestal. Todo se convirtió en silencio, desolación y tristeza en las tierras de Yuria.

De pronto, tres esbeltas figuras se dibujaron en el rojo y sangriento horizonte. Sí, eran ellos, Ax, Tyris y Gillius, los héroes del hacha dorada que regresaban dispuestos a recuperarla de las garras del temible Dark Guld.

Así, con este argumento tan bello e interesante, regresan los legendarios personajes que protagonizaron aquella trepidante y peligrosa aventura llamada Golden Axe, uno de los primeros títulos que pueden recibir el calificativo de clásico en nuestras Mega Drive.

En esta esperada secuela, por supuesto, las mejoras no tardarán en hacerse notar. Por ejemplo, nuestros amigos han sido equipados con nuevos y temibles poderes mágicos, que, como ya sabréis, se basan en el fuego para Tyris, en el viento para Ax y en la piedra para Gillius. Una interesante opción nos permitirá ahora utilizar estos



El bárbaro Ax cabalga a lomos de un gran Bizarrian...



El enano Gillius se enfrenta a peligrosos enemigos...



Y la bella Tyris les da lo suyo a dos enormes bestias

poderes bien poco a poco o bien auténticamente "a lo bestia".

Igualmente, en esta ocasión, en lugar de enanos, unos pequeños y pintorescos hechicerillos serán los encargados de proveernos de libros mágicos, con los cuales aumentaremos nuestras habilidades, o de sabrosos alimentos, como pan de centeno y pollo a la naranja, para restablecer nuestra energía.

También se han incluído nuevos Bizarrians, que, por si alguien no lo sabe, son esas criaturas que utiliza de montura el enemigo y que le pueden ser arrebatadas para uso y disfrute propio. Montar en un bichejo de estos es más que aconsejable para eliminar más fácilmente a todo tipo de enemigos y criaturas de mal vivir. A vuestra disposición estarán la rana Cornius, el dragón Verdos y el dragón Fireth, que utilizarán la cola, patas traseras y fuego respectivamente como defensas.

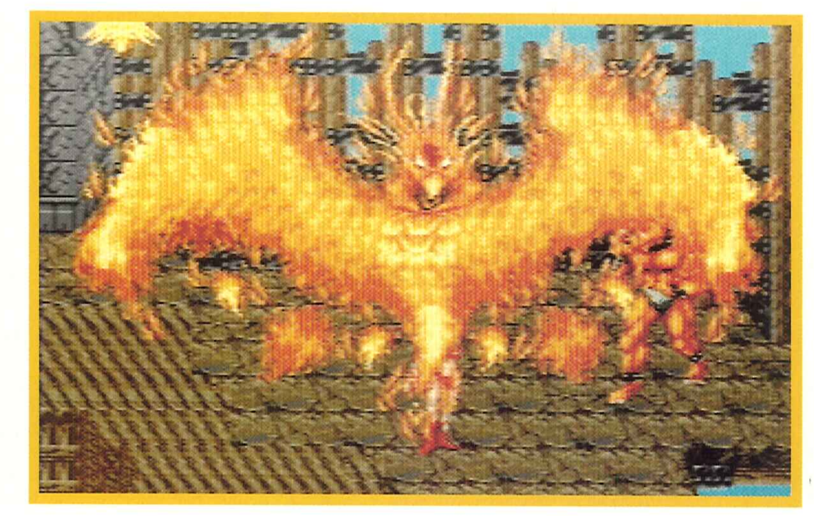
Siete lóbregos y desagradables lugares forman el mapeado y recorrido de esta gran aventura. Los pasos de nuestros protagonistas atravesarán el pueblo saqueado de Yuria, las ruinas de Orthanc, la Torre de la muerte incierta, la Cueva de la Garganta del Dragón, las compuertas del castillo, el castillo de Dark Guld y la propia cámara mortuoria del mencionado tirano.

Golden Axe 2 es una de las segundas partes más esperadas de los últimos tiempos. No en vano su antecesor es un auténtico "clásico" para Mega Drive

Bueno, la verdad es que, para ser una preview, ya os hemos contado demasiados detalles, así que, para acabar y dejar las cosas emocionantes hasta el mes próximo, tan sólo os diremos que si tuvísteis la suerte de disfrutar a tope con el magistral Golden Axe, este nuevo título no va a desilusionaros lo más mínimo.

En vuestras manos queda guiar sabiamente a los guerreros más legendarios de la Mega Drive, en pos de su buena y noble causa. Estamos seguros de que haréis todo lo que esté en vuestras manos para devolver el Hacha Dorada, simbolo de paz, prosperidad y buen hacer de Sega, a su altar mágico, del que nunca debía haber salido.





Antes de comenzar la partida, deberéis elegir al héroe con el que queréis iniciar la aventura: Ax el bárbaro, Gillius, el enano, o Tyris, la amazona.





Arriba podeis ver a Tyris en acción. El gran Ave de fuego es su terrorífico poder mágico.
A la izquierda, unos miserables guerreros a sueldo tienden una emboscada a nuestro héroe.

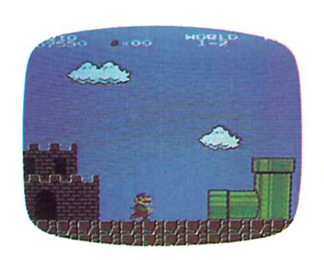


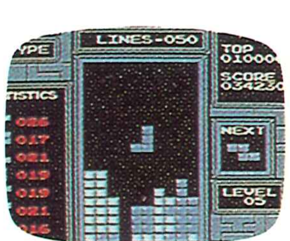
Y&R

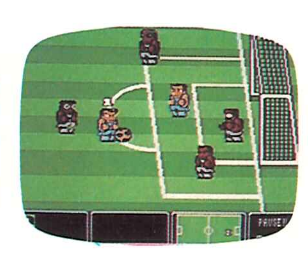
DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.







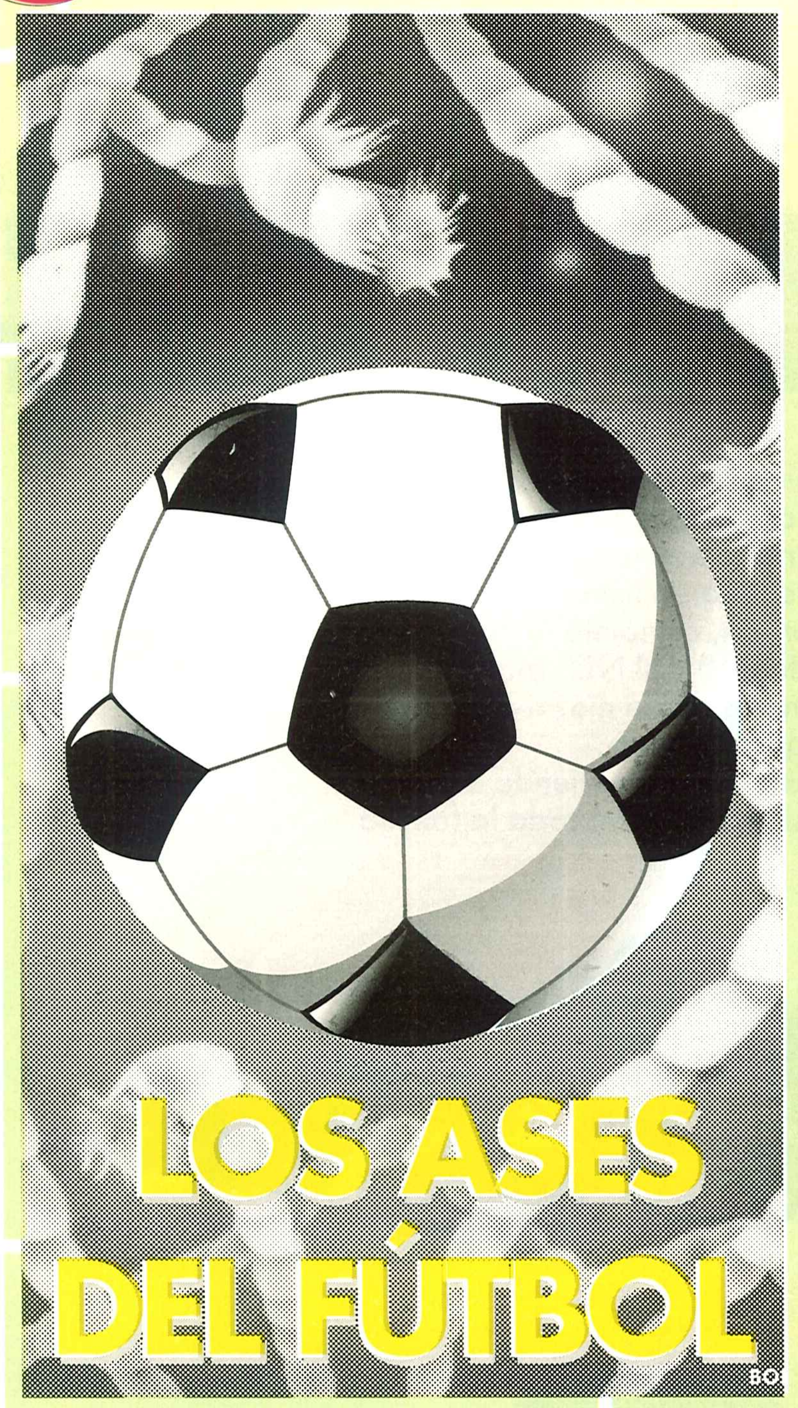


Triple cartucho que incluye:
- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.™
- NINTENDO WORLD CUP.™







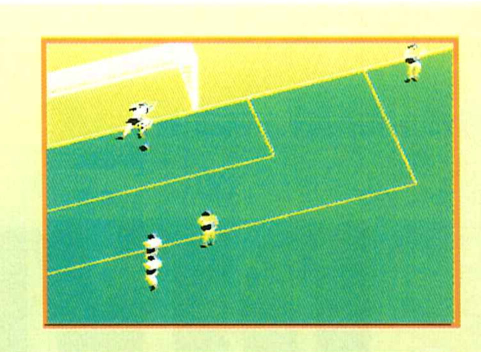


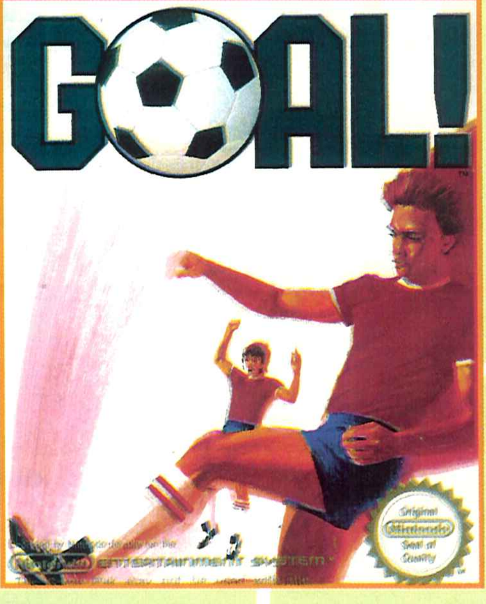
La próxima aparición para todos los modelos de Sega y Nintendo -portátiles incluídas-, de un clásico del fútbol, Kick Off, ha conseguido poner nuevamente de moda al rey de los deportes.
La ocasión es única para reunir a todos los simuladores futboleros y ayudaros a conocerlos un poco más a fondo.
Al final sacaréis vuestras propias conclusiones, pero seguro que la pregunta seguirá en el aire por mucho tiempo... ¿es Kick Off el mejor simulador de fútbol?.

Goal

Fútbol a la americana

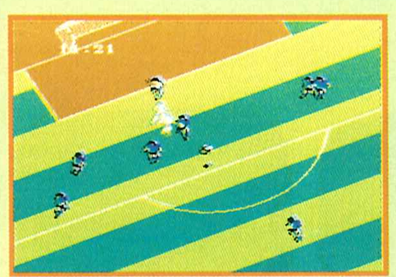
• Nintendo (Jaleco)





La verdad es que tenemos que reconocer que no teníamos ni idea de que en Boston, Chicago o Dallas se practicara el soccer con tanto entusiasmo como para introducir a sus equipos en un cartucho de Nintendo. Ésto nos hizo pensar que nos íbamos a encontrar con un juego, por lo menos, extraño. Y así fue.

De entrada nos recibirá una perspectiva medio oblicua medio aérea, en cualquier caso rara, sustentada por un campo a tiras, de terreno artificial, sobre el que corretean gráficos de pinta antigua y pixel flasheante. Curioso.



Después comienza a sorprendernos la forma de juego: a diferencia de otros simuladores, el jugador que controlamos no se selecciona automáticamente según lo cerca que esté del balón, sino que podremos escoger a cualquier jugador que queramos, aunque para ello tendremos que pulsar la tecla correspondiente. Más curioso. Y bastante incómodo.

Podríamos seguir, pero, resumimos: para los amercanos, el fútbol...¡americano!.

Golazo...
Una opción que tiene para practicar el regate.

Tarjeta roja...
La perspectiva y la inquebrantable portería contraria.



Italia 90

El simulador más completo

• Mega Drive. (Sega)

El mejor y, hasta que aparezca el genial Super Kick Off, único programa de fútbol para Mega Drive salió en plenas vísperas al mundial italiano. Para las fechas se coronó como el programa que mejor jugaba al balompié satisfaciendo absolutamente todas las necesidades de un consolero exigente. Mucho más por el lado de la práctica que por el de las opciones, auténtico talón de aquiles del programilla.

Italia 90 daba la oportunidad de competir en el mundial con el equipo que quisiéramos o echar un partidito con un amigo gracias a la opción de dos jugadores. En ambos casos el juego era idéntico, o lo que es lo mismo, un calco bien parecido del fútbol de recreativa que por entonces hacía estragos.

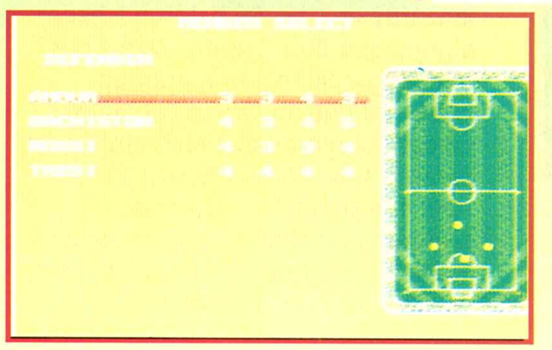




La base de este fútbol se sostenía sobre dos ideas, una lograda perspectiva aérea con un zoom al jugador de varios aumentos y un control fácil de pelota pegada al pié. Era un realismo a medias que debía completarse con corners, penalties, saques de banda y portería a la altura de las circunstancias, lo que llevó a los programadores a diseñar nuevas y bonitas pantallas que sustituyeran al modo normal de juego.

El aspecto más destacado de Italia 90 es quizá el rígido y nada complicado control de la jugada. No hay un sólo pase o tiro a puerta que se deje al libre albedrío y todas las correrías del balón ya sea a un pié ya al marco correcto están perfectamente medidas. Y esto, sin duda, es lo importante para un simulador de fútbol que se precie.





Golazo...
Su caracter mundialista.
Tarjeta roja...
No es demasido realista.



World Soccer

Lo mejor para la Master

• Master System. (Sega)

Los mundiales de fútbol de Italia 90 quedan ya un poco lejos. Pero no os preocupéis, amigos futboleros, porque los muchachotes nipones de Sega se han encargado de crear un excelente juego balompédico para deleite y disfrute de los incontables fans del noble deporte del balonpié.



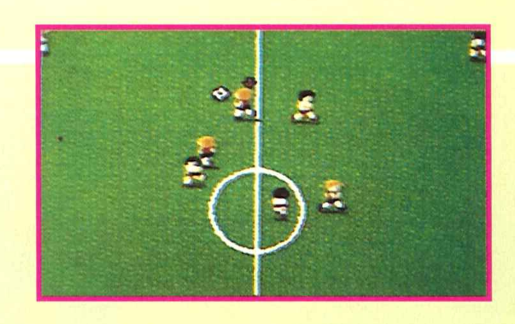
Como viene siendo habitual, este cartucho dispone de las típicas y tópicas opciones de uno y dos jugadores, más una interesante práctica de penaltis.

A parte de pasar el balón, regatear y quitarle el balón al oponente, tendrás también la oportunidad de rematar de chilena o en plancha, movimientos superespectaculares que le dan al conjunto del juego una diversión añadida.

En cuanto a la parte técnica, podemos destacar el scroll, suave y preciso , y los gráficos, realmente simpáticos y de gran calidad.

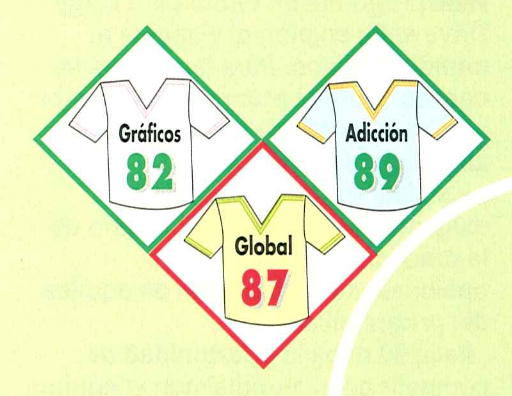
Sin embargo, su aspecto más interesante es la gran adicción y diversión con que dotará a nuestra negra consolilla, lo cual es, sin duda, lo más importante a la hora de ponerse ante cualquier juego.

Queridos aficionados futbolconsoleros, sin temor a equivocarnos podemos aseguraros que World Soccer es el más divertido cartucho de fútbol creado para la Master.



Golazo...
Es superdivertido.

Tarjeta roja...
Tiene pocas opciones.



World Cup

Un curioso espectáculo

• Nintendo (Nintendo)

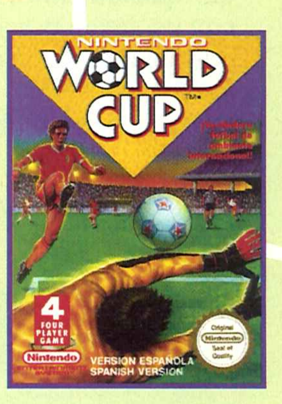
Si dieran premios al fútbol más grotesco, esta producción de Nintendo se llevaría todas las palmas. Y lo haría no sólo por los atuendos sumamente horteras que llevan los jugadores, sino también por su extraña perspectiva horizontal y oblicua a la vez, por sus gráficos de muñecotes que juegan con las manos metidas en los bolsillos o con gafas de sol, o sin ir más lejos, por el exageradísimo tamaño del balón.





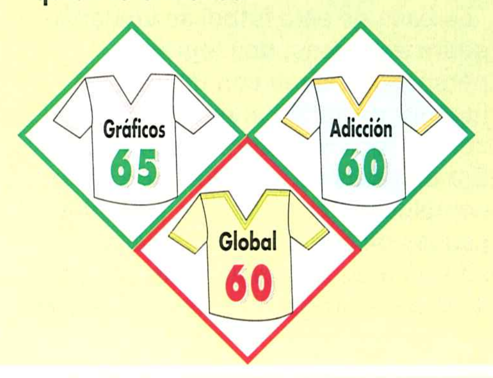
Lo que pasa es que a veces lo grotesco se convierte en divertido. Y si no, probad a trenzar jugadas, a lanzaros en pos del balón o a hacer alguna que otra tijereta. Veréis que resulta gracioso, pero, aunque consigue que soltemos carcajadas, no constituye motivo suficiente para garantizar la calidad del juego.

Del componente estrategia, preferimos olvidarnos, pues todo se limita a un par de preguntas a cerca de la alineación, que además demuestra una total falta de rigor sobre jugadores, clubs, etc ... ¡mira que llamar Tonto a un jugador del combinado español!.



Golazo...
Las tijeretas y las paradas del portero, puro Zubi.

Tarjeta roja... El espectáculo exageradamente multicolor. Y su sentido finísimo del humor, para quien lo entienda.



SUPERVIEW

KICK OFF

EN BUSCA DEL FÚTBOL PERFECTO





La andadura de Nintendo por los caminos del fútbol no ha sido, de momento, nada del otro jueves. Un total de cuatro programas voluntariosos pero de ancla senil completaron un equipo titular cortito, cortito. Sólo tres compañías se animaron en su confección, Tecmo, que se apunta a cualquier bombardeo deportivo, Jaleco, de suficiente y reconocido prestigio, y Nintendo como producers de sus propios cartuchos. Tal «avalancha» de productos, debida más que nada a la ignorancia del jugador americano en cuestiones de soccer, deja un camino abierto a la incorporación de jugosísimas novedades que, como el Kick Off, animarán de nuevo a un público arcadiano a valorar los estadios repletos de gente.

Si el rey de los programas deportivos no logra el cambio, ningún otro lo conseguirá. Sólo el cartucho producido por la poderosa Imagineer y llevado a la Nintendo por Enigma Variations -famosillos por su Spectrum- tiene la capacidad suficiente para elevar al fútbol al trono de donde nunca debió apearse.

En su presentación para Nintendo quiere dejar bien alto el pabellón y saltar a escena con la misma cantidad de atributos que le dieron el premio a la popularidad, es decir, dos. Sí, dos, tan simple como éso. Las opciones y el juego.

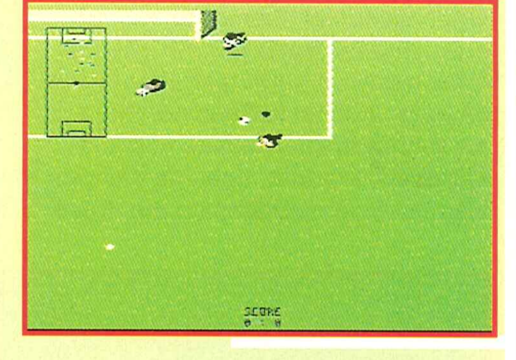
CAPITULO 1: OPCIONES

Kick Off puede preciarse de ser un juego internacional. En cinco idiomas, excluído el hispánico, podremos emprender la comunicación con el programa, con nuestros jugadores y con el complejo mundo de las opciones.

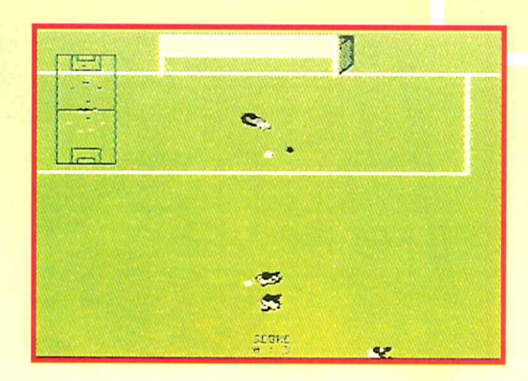
Buena muestra de ello es el gran menú que alberga las primeras nueve alternativas con las que configurar un juego a nuestro antojo. A tu propio albedrío quedarán factores como la elección del árbitro, el tipo de campo, el color de los ropajes... En el mismo menú podrás igualmente decidirte por la práctica, de habilidades y penalties, o por el modo de juego.

CAPITULO 2: JUEGO

Kick Off es quizá de las verdaderas experiencias que puede proporcionarte tu NES. Es, seguro, el juego de fútbol más rápido, hábil, jugable y adictivo que pasará por tu consola. ¿Que de dónde viene todo ésto?. Fácil, de su perspectiva aérea y de un detalle genial: la pelota no se pega a los piés. ¡Corre detrás de ella!



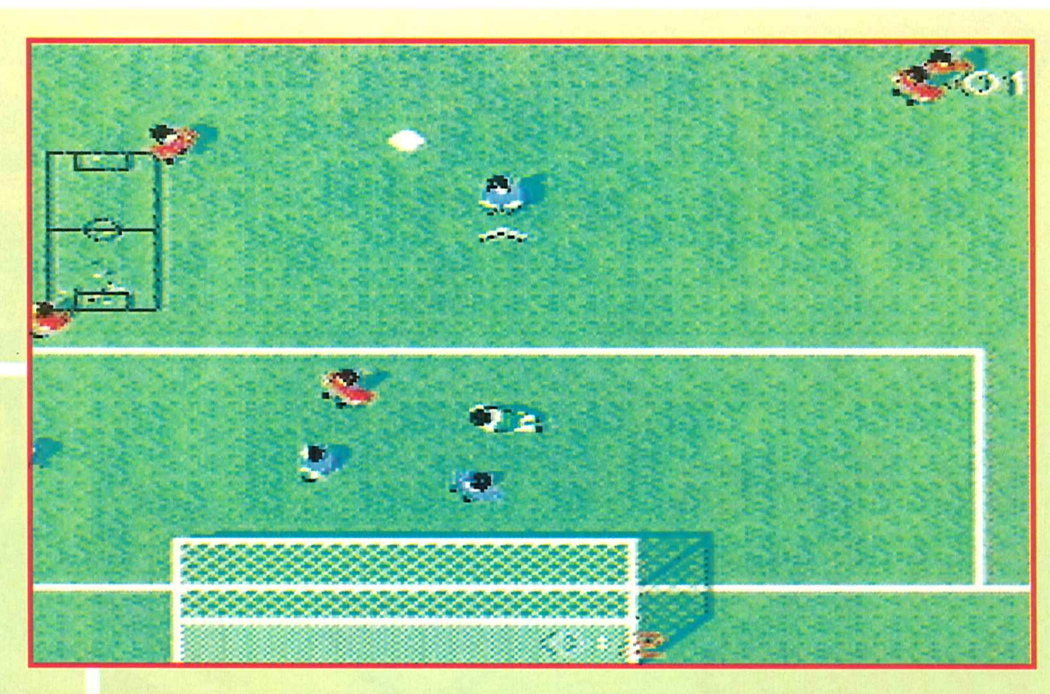
OPTIONS
PITCH NORMAL WET SOGGY
DURATION 2X5 2X10 2X20
WIND OFF LIGHT MEDIUM STRONG
EXTRA TIME NO YES
AFTER TOUCH NO YES
SKILL LEVEL TEAM A TEAM B
SELECT TACTIC TEAM A TEAM B
REFEREE RANDOM IAN ROBINSON
OFFSIDE NO YES
MARKING NO YES
GAME SPEED NORMAL TRAINER
DONE



Super Kick Off

Genio y figura, hasta la sepultura

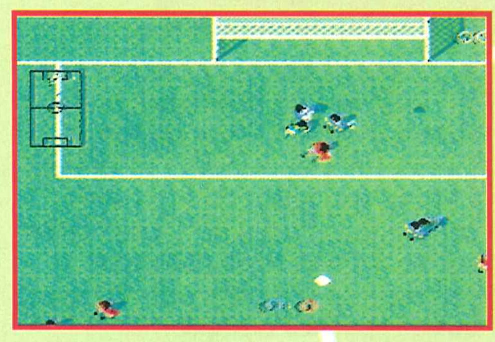
• Master System (U.S. Gold)

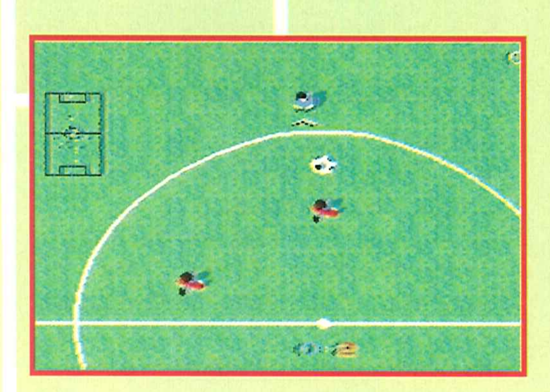


Ser el primero tiene sus ventajas y sus inconvenientes. La Sega de 8 bits fue la primera en saborear de lleno las mieles del mejor fútbol y dejar atónito al mundo consolero. Pudo comprobar por ella misma qué es lo que ganó y qué lo que perdió con la conversión. Nosotros también y por si acaso te queda alguna duda, continúa leyendo atentamente porque aquí pueden estar las respuestas.

Con o sin Super delante, Kick Off sigue siendo el mismo. Un genial programa marcado por las infinitas opciones y un particularísimo estilo de juego que en la Sega continúa presentando alternativas hasta la saciedad -árbitros, tipos de campo, vientos- y se mantiene en sus trece







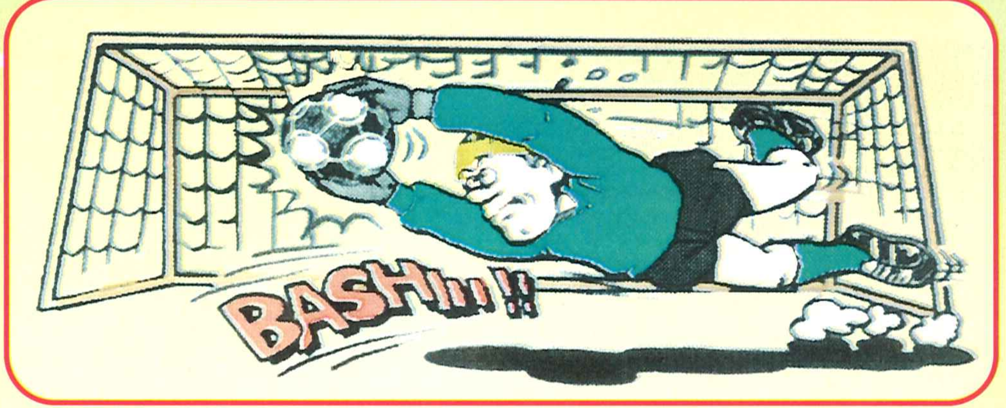
con la idea de que el balón no va pegado a los piés. Pero el paso a consola se ha djado notar. A pesar de que respeta todos y cada uno de los lances futboleros y los indica en faltas con barrera, corners y penalties, hay un detalle que desvela un fallo: la ralentización del ritmo cuando hay más de tres contrincantes en pugna por un balón.

Ya véis, aunque los gráficos, el campo, el ambientillo que se respiran, son indudablemente obra del genial Dino Dini, la Master no se acomoda por completo a las circunstancias y deja relucir uno de sus defectillos: la velocidad. Esto puede provocar que el fútbol trepidante y emotivo que se llega a vivir pase por momentos de trompicón y barullo en los que cuesta un poco conseguir un perfecto control del balón.

A pesar de ello, resulta un gran juego de FUTBOL, así con mayúsculas.

Golazo...
Es muy competitivo.
Tarjeta roja...
Algunos fallos técnicos

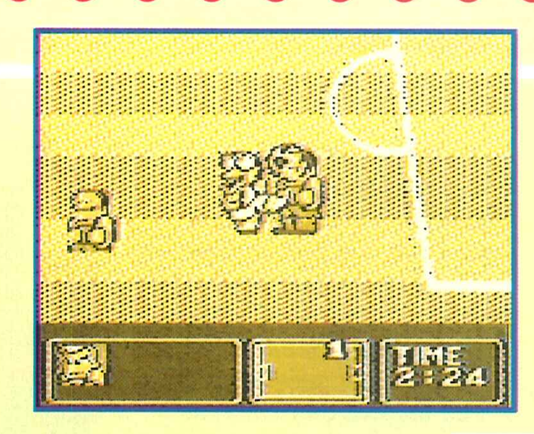


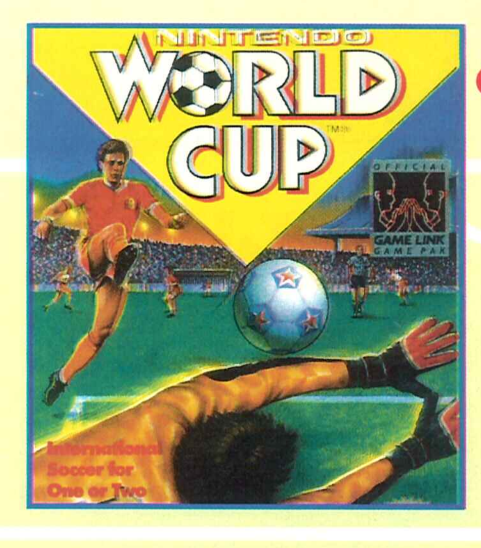


World Cup

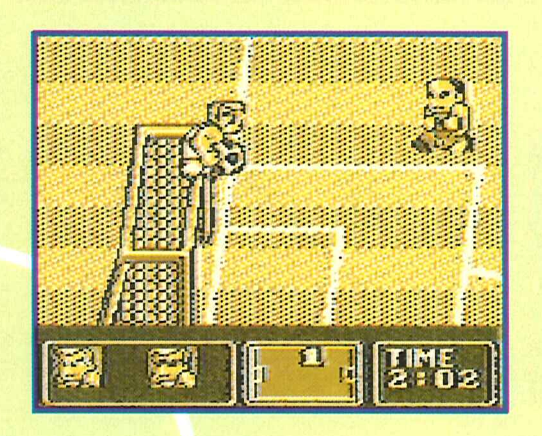
En los límites de la realidad

• Game Boy. (Nintendo)





Tiene mérito, y mucho, el desarrollar un juego de fútbol sobre una pantalla de tan reducidas dimensiones como la de la Game Boy. Por eso no es de extrañar que el resultado no sea especialmente brillante.



El problema viene a la hora de jugar, cuando nos damos cuenta de que resulta difícil hacernos una idea exacta de nuestra colocación, de la de la portería y de los límites del campo. Vamos, de todo lo imprescindible en juegos futboleros.

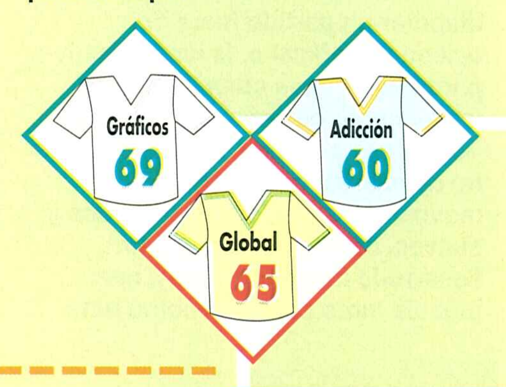
En cualquier caso, este World Cup parece el programa idóneo para la Game Boy. Mucho fútbol la verdad es que no hay, pero originalidad, lo que se dice originalidad, sobra. No en vano es fiel reflejo, con pelos y señales, del cartucho que circula con el mismo nombre para la NES.

Golazo...

Su simpatía y originalidad.

Tarjeta roja...

Mucho balón para tan poco campo.



Soccer

Fútbol para niños

• Nintendo. (Nintendo)

Preparaos para practicar todo tipo de pases y regates con vuestro control pad, porque el manejo de este veterano juego (no hay que olvidar que fue creado allá por el 85), requerirá bastante práctica por vuestra parte.

El control a primera vista es bastante sencillo, el botón B sirve para pasar el balón al jugador elegido y el A para chutar a puerta, pero luego a la hora de la verdad el controlar a los jugadores se nos vuelve un poquillo complicado.

Un cierto y verdadero sabor añejo y resultón rodea al milenario juego futbolítico de Nintendo, que los veteranos consoleros recordarán con gran cariño y simpatía pór ser unos de los pioneros en el tema.

Por lo demás, unos gráficos simples pero efectivos, un sonidillo alegre y retozón hasta la rabadilla y una jugabilidad agradable y llevadera.

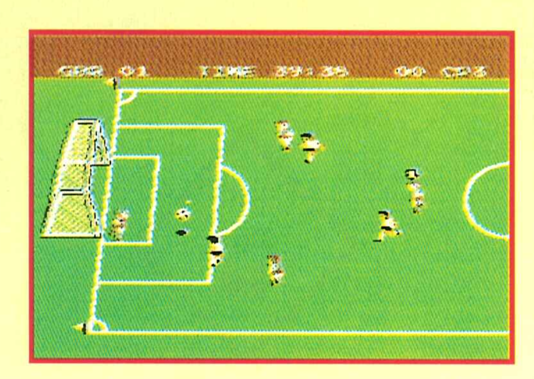
Si quieres tener un clásico en tus manos y dedicarle un lugar de honor en tu juegoteca, el Soccer es merecedor de esto y mucho más.

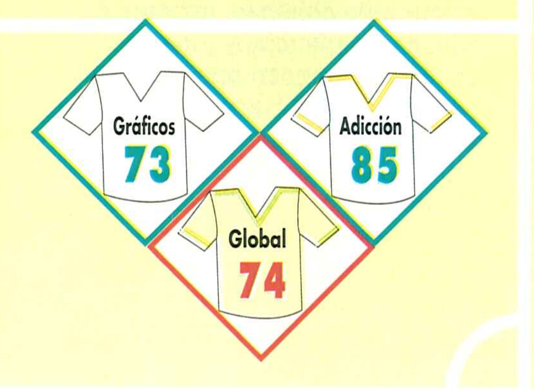
Golazo...

Fue el primer simulador de fútbol para la NES. Pese a su antigüedad, es muy jugable.

Tarjeta roja..

El manejo resulta un poco dificil





World Cup Italia'90

El sabor de la experiencia

• Master System. (Sega)

Tres opciones distintas son las que nos ofrece, de entrada, este Italia 90: competir en el mundial con la selección que deseemos, disputar un partido fuera del calendario oficial o, la más atractiva, participar en una competición de lanzamiento de penalties.

Con unos gráficos, en general, que no desmerecen, presenta unos movimientos muy bien realizados y suaves, consiguiendo, así, un desarrollo dinámico y muy, muy jugable tanto para uno como para dos contrincantes.

Los jugadores son facilmente manejables, al igual que sus precisos pases y chuts, y, aunque no existen faltas, en algunas ocasiones su dureza traspasará los límites de la legalidad.

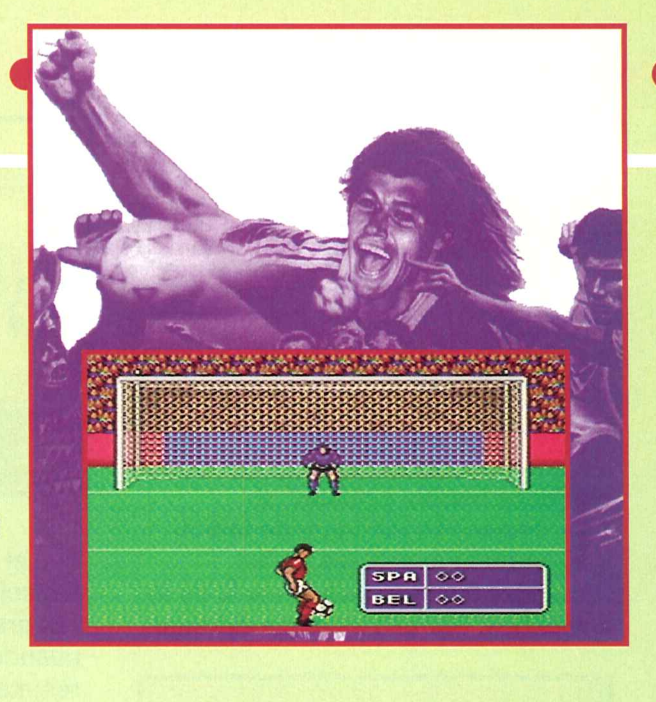
Los saques de banda, de puerta y córners aderezarán el conjunto de un juego que, por lo menos, entretiene bastante.

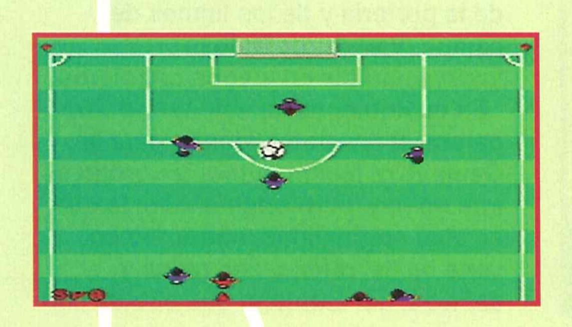
Golazo...

La fase de los penalties.

Tarjeta roja:

Escasas opciones.







World Cup Soccer

Simplemente fútbol

• Nintendo. (Tecmo)

Los programadores de este juego han dotado a World Cup Soccer de todos los alicientes que hicieron famosa a la máquina de los salones recreativos. Así, podremos demostrar nuestras habilidades efectuando chilenas, remates de cabeza, en plancha y todas esas cosillas que hacen que un simple partido de fútbol se convierta en un espectáculo inigualable.

Unos gráficos pobres y poco coloristas no nos han hecho cambiar de opinión respecto al cartucho, pues la adicción y competitividad que es capaz de inyectarnos vía control pad nos ha convencido y divertido plenamente, como ningún juego de fútbol lo había hecho antes.

Los ases del balón ya han encontrado una excusa para invadir la NES, y esa excusa es el Tecmo World Cup Soccer, as de ases.

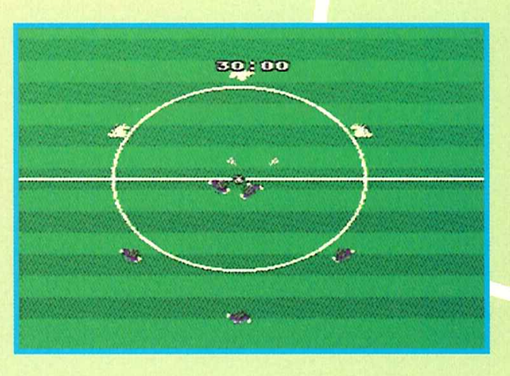
Golazo...

Tan trepidante y divertido como la recreativa.

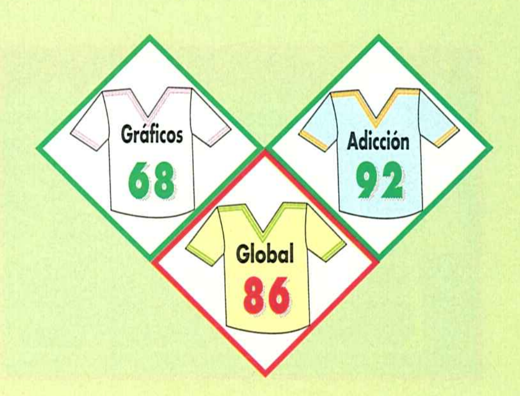
Tarjeta roja...

Que no haya faltas.

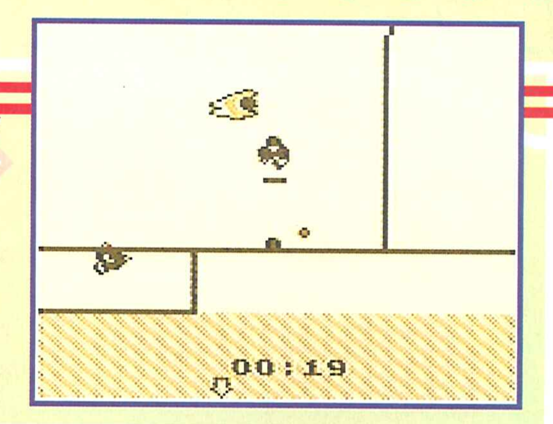








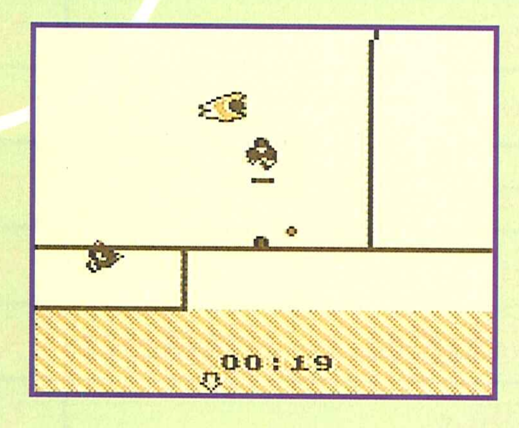


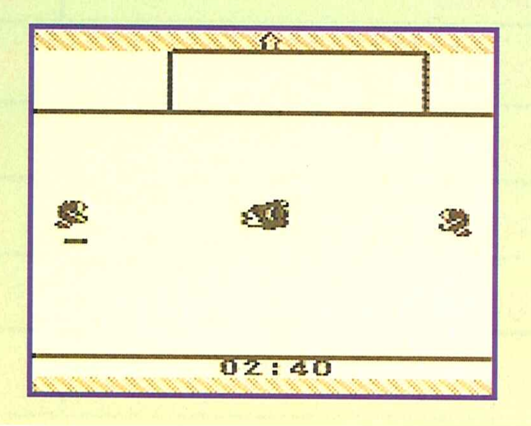


Una promesa hecha realidad

Era lógico que la pequeña, y transportable, de Nintendo tuviera su particular versión de este clásico de fútbol que, por cierto, va a ser editado para casi todos los modelos de consola.

Cuando llegó a la redacción la noticia de que una de esas versiones iba destinada a la Game Boy, no pudimos sino albergar ciertos sentimientos de sorpresa y escepticismo.



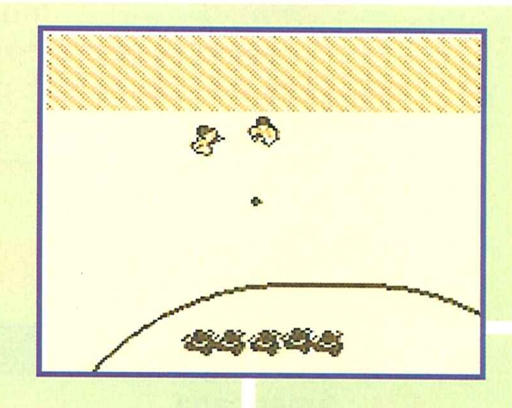


La verdad es que tenéis que reconocer que, al menos así, a priori, resulta todo un reto el tratar de meter en la verde pantalleja de Mario todas las opcionesque ofrecía un juego que ha hecho historia en el mundo de los videjuegos.

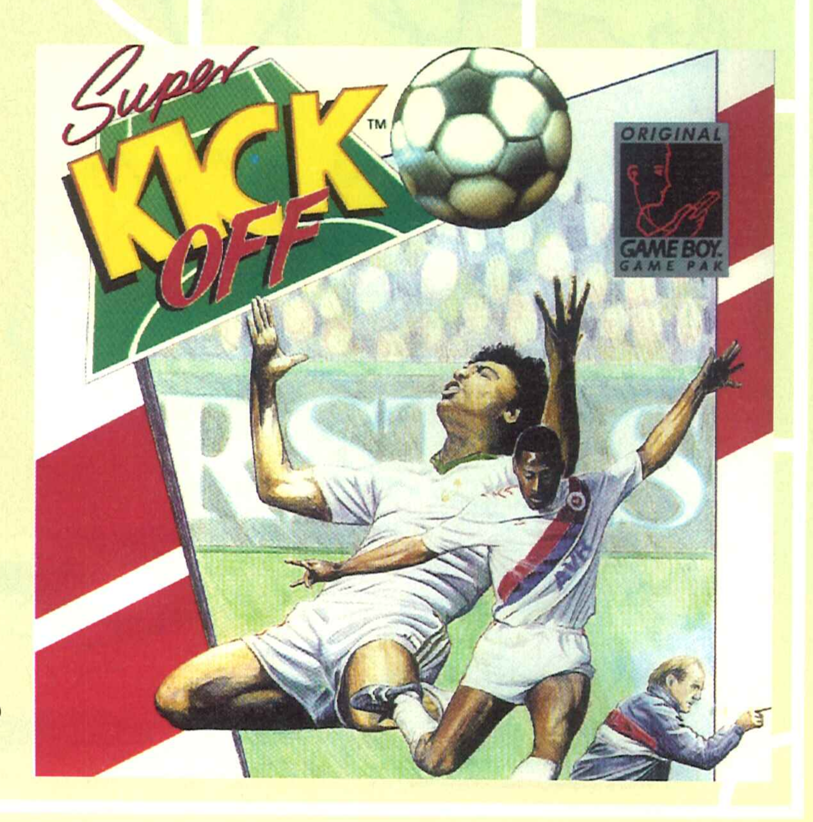
Lógicamente, comprimir todas las características del original en tan pocos pixeles cuadrados, es una tarea lo suficientemente árdua como para esperar inquietamente que el parecido con el original sea, dentro de lo imaginado, razonable.

Por el momento, nada más introducir el cartucho, parece que las diferencias en cuanto a concepción son nulas, y que también se ha conservado la perspectiva, la cual sirve perfectamente para que podamos localizar a los jugadores y situarlos en el terreno de juego. Todo un logro.

Sólo nos resta por ver los movimientos y los sonidos. Pero como ésto es tan sólo una Preview y no queremos desvelaros todos los secretos de este cartucho, por ahora os tendréis que conformar contemplando las fotografías a las que hemos tenido acceso desde los archivos más escondidos de la citada casa.



Tan sólo una despedida: parece que "nuestro" Kick Off sigue siendo el mismo. Parece que parece y estamos casi seguros de que lo que será.

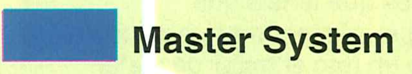


El once titular

Si estás pensando en hacerte con un simulador de fútbol, no lo dudes, consulta nuestra magnífica guía. En ella encontrarás todos los datos que necesitas para elegir el juego que más se ajuste a tus gustos. Y para que no tengas ninguna duda, aquí te ofrecemos el significado de las abreviaturas y códigos de colores.

Man.: Manual
Aut.: Automático
Opta.: Optativo
E/I: Europea / Inglesa
A.M.: Americana
Reg.: Reglamentario
S.E.: Si empatan
E.J.: En juego

Mega Drive



Master System

Nintendo

Game Boy



	Italia' 90
Elegir Equipo	SI
Elegir Jugadores	SI
Elegir Tácticas / Estrategias	NO
Manejo del Portero	Man.
Elegir Nivel de Dificultad	NO
Campeonato de Liga	NO
Campeonato de Copa	NO
Campeonato del Mundo	Reg.
Ensayar Jugadas	NO
Elegir Idiomas	NO
Partido Simple	SI
Kit de Diseño	NO
Elección de Tipo de Campo	NO
Viento	NO
Arbitro	NO
Prórroga	NO
Elección de Velocidad	NO
Habilidad de los Jugadores	NO
Penalties	S.E.
Faltas	NO
Fueras de Banda	SI
Corners	SI
Nº Jugadores por Equipo	8
Nº Jugadores Participantes	1 ó 2

Super Kick Off	Italia' 90	World Soccer	N. World Cup	Techmo Soccer	Goal	Soccer	Super Kick Off	N. World Cup	Super Kick Off
SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI
SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Aut.	Man.	Man.	Opta.	Man	Man.	Man.	Aut.	Opta.	Aut.
SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI
E/I	NO	NO	NO	NO	AM.	NO	E/I	NO	E/I
E/I	NO	NO	NO	NO	NO	NO	E/I	NO	E/I
No	Reg.	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO
SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
E.J.	S.E.	S.E.	NO	S.E.	NO	S.E.	E.J.	NO	E.J.
SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI
SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
11	8	8	6	11	8	6	11	6	11
1 ó 2	1 ó 2	1 ó 2	1 a 4	1 ó 2	1 ó 2	1 ó 2	1 ó 2	1 ó 2	1 ó 2

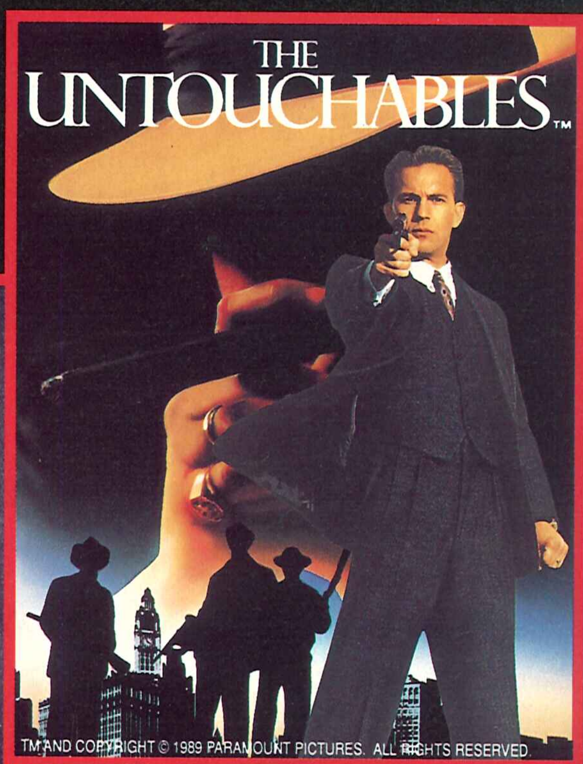
VUELTO!
DE LAS
ATURAS
NIVEL,
PRUEBA

CUALQUIER
VENGARSE
DO. AHORA
DARKMAN...

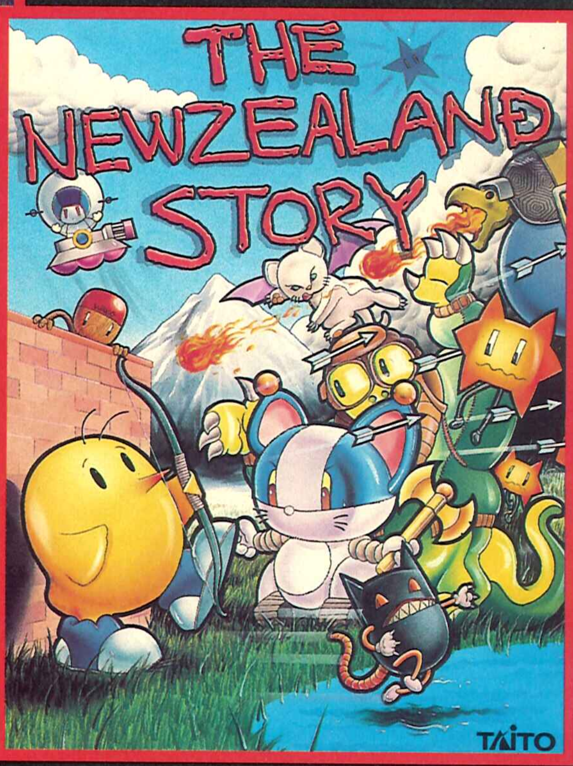


A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.





LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMNALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.



¿ TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



LISTAS

No hay mes que no se produzca una revolución en las listas de éxitos. Y es que parece que los señores que se dedican a la envidiable labor de hacer juegos no tienen ni la más mínima intención de que lleguemos a aburrirnos ni un sólo instante.

Por eso van y nos ofrecen títulos como Shadow of The Beast, Super Kick Off, Quackshot, Super Off Road... ¡Así cualquiera se descuelga ni un segundo de la consola!. ¡Señores, por favor!, ¡paren un poco de hacer juegos tan buenos!.









GAME GEAR

1	↑	Castle of Illusion
2	↓	Out Run
3	↓	Shinobi
4	↑	Woody Pop
5	→	Joe Montana

NINTENDO

1	×	Super Mario III
2	×	Star Wars
3	→	Super off Road
4	↓	Gauntlet II
5	↓	Wrestlemania
6	↓	Bart vs the space...
7	↓	Shadow Warriors
8	↓	Blue Shadow
9	↓	Spike Volleyball
10	↓	Batman

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	✕	Sonic
2	→	Quackshot
3	✕	Castle of Illusion
4	→	Shadow of the Beast
5	→	Mercs
6	↓	Fantasía
7	↓	Bonanza Bros
8	↓	Out Run
9	↓	Thunder Force III
10	↓	E. A. Hockey

LYNX

1	↑	War Birds
2	↑	Checkered Flag
3	→	Awesome
4	↓	Viking Child
5	↓	Stun Runner

GAME BOY

1	→	NBA All Star
2	↓	WWF
3	→	Solomon´s Club
4	↓	Choplifter II
5	✕	Revenge of the Gator

SEGA

1	✕	Sonic
2	→	Shadow of the Beast
3	↓	Super Kick Off
4	↓	Bonanza Bros
5	→	Mercs
6	↓	Populous
7	↓	Castle of illusion
8	↓	Indiana Jones
9	↑	Ghouls'n Ghosts
10	↓	Pacmania

✕ Repite posición → Nueva entrada ↑ Sube posiciones ↓ Desciende posiciones


Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.
¿PUEDES RES
TANTA DIVER
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
SELECT START
Nintendo®

SISTIR
RSION?

SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)

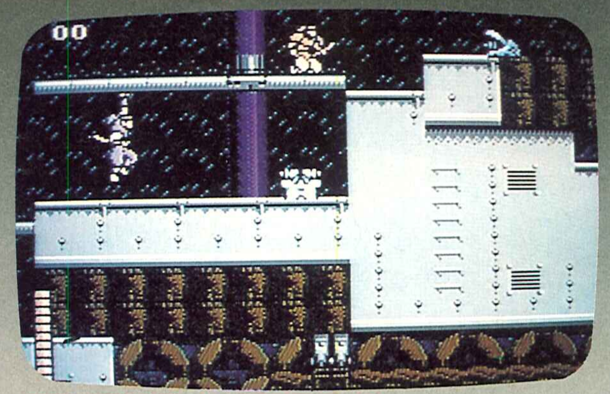


Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

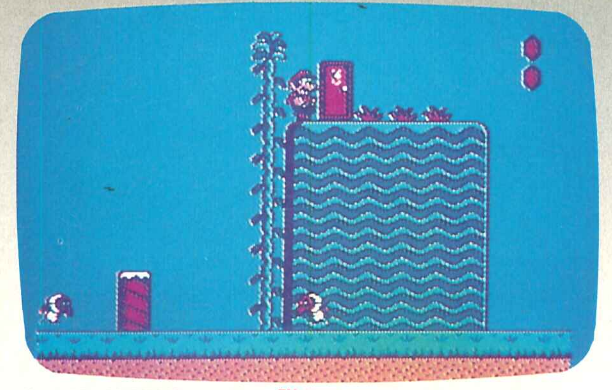
KUNG FU (ACCION)



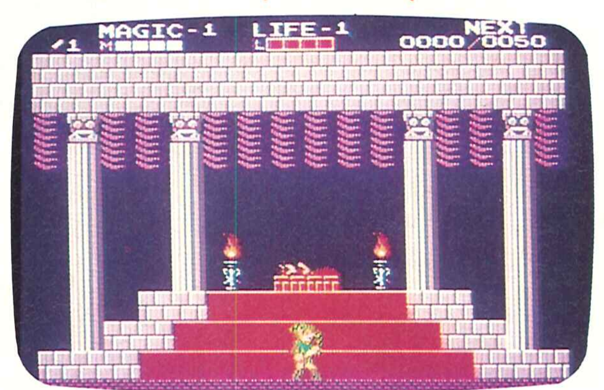
AIRWOLF™ (ACCION)



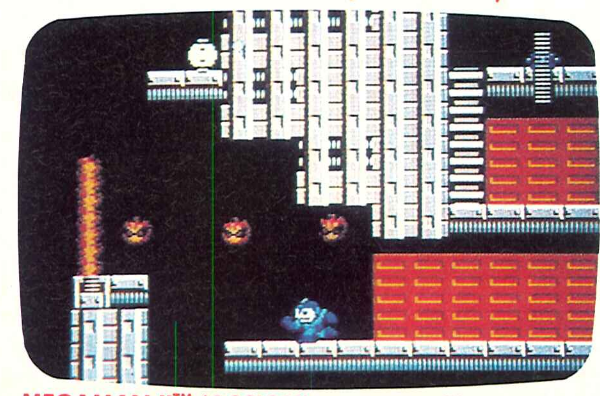
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)







QUACKSHOT

En busca del tesoro.



En el Polo, a parte de hacer mucho frío, encontraremos a ciertos individuos camuflados de pingüinos. En Duckburg, por el contrario, los altavoces y sus infernales ruidos serán los encargados de intentar "cazarte".

Era de esperar. Tarde o temprano el pato más famoso del mundo debía venir a saludar a la muchedumbre consolera, asomando su anaranjado pico a lo largo y ancho de nuestras pantallas.

Su decisión ha sido rotunda, y aunque el celuloide le ha proporcionado la ansiada fama eterna, lo que nuestro amigo realmente deseaba es que los jóvenes del planeta puedan emular sus hazañas de la manera más fiel posible, es decir, manejando su pato-destino pantalla a pantalla a través de un mundo de ilusión y aventura.

Fruto de ese anhelo ha nacido un proyecto de claros tintes Indiánicos, en la versión Mega Drive, de la que se han hecho cargo unos señores de sobrada experiencia en la realización de videojuegos: SEGA, se hacen llamar.

Estos señores se han empeñado en revisar las viejas historias del picudo personaje, en visionar gran cantidad de su material cinematográfico y en discutir sobre el estilo a imprimir a su misión





Goofy y compañía

Son entrañables y los hacedores de esta historia lo saben. Por eso los autores de este cartucho, tratando de llegar directamente a nuestro corazoncito, no han dudado en introducir a todos nuestros personajes favoritos: Goofy, Ungenio Marconi y los Sobrinitos son los encargados de echarte una mano en los momentos más difíciles... para éso están los amigos.



Sueños pixelados

Este cartucho está especialmente recomendado para quienes lo pasaron en grande con Mickey Mouse y su Castle of Illusion. Es decir, todo el mundo .

El encanto, simpatía, colorido y jugabilidad de aquella joya los podrás encontrar nuevamente en este Quackshot, juego que además se ve aderezado con un toque aventuresco y unos paisajes alucinante e increíblemente bellos.

El único punto en contra es que la gran jugabilidad de otras épicas aventuras no ha podido repetirse y es muy posible que lleguéis al final del juego bastante antes de lo que os gustaría. Pero no os preocupéis, tardéis lo que tardéis en acabarlo, os aseguro que Quackshot pasará a partir de ahora a formar parte de vuestros sueños pixelados.

The Elf

Los cables de alta tensión en Duckburg, y las alturas del barco vikingo pondrán a prueba el temple y el sentido del riesgo de nuestro pato preferido. En ambas ocasiones los peligros se presentarán en forma de descargas eléctricas o pajarracos lanzadores de bombas. **HOBBYTRUCO**: no quites el dedo del botón de salto.

particular en el mundo consolero.

El pato, como en el más puro estilo Hollywoodiense, ha sido mimado y, al amparo de las mentes niponas, ha crecido hasta adquirir un "look" aventurero que, a buen seguro, están deseando para sí el resto de "toons" del tío Disney.

Aunando esfuerzos se ha resuelto que el pato Donald busque el tesoro del rey Garuzia a través de los continentes de Duckland. Duckburg, Mexico, Transilvania, El Palacio del Maharaha, el Barco Vikingo, el Polo Sur o el mismísimo Egipto faraónico se han reservado, así, el derecho de admitirle en tan magna aventura, en un viaje cargado de misterios y poderes sobrenaturales.

Cáctus, fantasmas, esqueletos, trampas, vikingos, tigres y un largo etcétera de curiosos seres pueblan unas sendas llenas de terroríficas intenciones, capitaneadas todas ellas por el malo más malo de turno: Pete Patapalo. Éste ha dispersado por toda la geografía mundana a sus oscuros secuaces con la trascendental

En Egipto los peligros no se reducirán sólo a los esbirros de Pete Patapalo. Las catacumbas serán una dura prueba y si no andas avispado, el fuego eterno de los faraones puede devorarte de la manera más vil que existe. **HOBBYTRUCO** (y van dos): no pares de correr desde el momento en el que entres en los fatídicos túneles hasta...



misión de detener las ilusas aspiraciones del reconvertido héroe consolero.

El desarrollo del juego es muy sencillo y básicamente la habilidad, junto con los cómicos pero útiles desatascadores, serán nuestras únicas armas a utilizar, aunque no por ello deberemos desterrar a la madre inteligencia, ya que en muchos parajes del juego nos será requerido un objeto que deberemos haber recogido en cualquier otra fase.

Los objetos son una constante en toda la aventura, y así nos encontraremos con pollos asados que nos proporcionarán energía, con copos de maíz o chicles que repondrán la munición de nuestras armas, o con guindillas, que tras reunir cinco nos inmunizarán momentáneamente.

Por otro lado el mapeado no ofrece ninguna dificultad y, aunque en algunos momentos serpentea en varias direcciones, el sentido lógico de nuestra marcha nos hará llegar hasta el final del recorrido.

En definitiva, una aventura de dimensiones estratosféricas que destila esmero por sus catorce costados y que ha conseguido superar con creces todas las espectativas.



Egipto (a la izquierda) y Mexico (a la derecha) serán dos de los exóticos y alucinantes escenarios que visitaremos junto a nuestro amigo Donald. Lugares bien diferentes, pero iguales en diversión y peligros mil.

El mapa del tesoro

No os asustéis. El único motivo por el que este mapa del tesoro del Rey Garuzio posee más destinos que en el comienzo del juego normal es porque nuestros expertísimos dedos consoleros han conseguido "resolver" el enigma que atormenta la cabeza de Donald desde hace algunos días.

No os revelamos nada más porque os tenemos preparada una sensacional sorpresa para el número próximo. ¡Yo en vuestro lugar no me lo perdería...!





El palacio del Maharajá nos reservará, como el cuento, mil y una sorpresas y noches de pesadilla si no resolvemos con prontitud cierto entuerto en forma de laberinto.
En esta ocasión los encantadores de serpientes serán nuestros máximos enemigos, ya que éstos necesitan de varios impactos de desatascador para ser paralizados.
HOBBYTRUCO (y van...): no os dejéis atrapar por nota musical alguna... Si es que queréis seguir luchando por encontrar el tesoro.



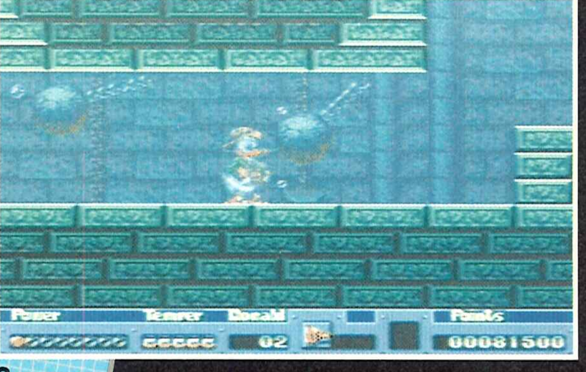


Tus objetos aliados

Desde el gorro de Indy-pato, que te dará una sabrosa vida, hasta las bolsas de dólares, que aumentarán tu enclenque economía, existe una serie de objetos como la pistola de Chicles, el lanzador de Maíz o la llave, -que te abrirá la puerta de la pirámide Azteca-, que deberás ir ganando uno a uno a medida que avances en la aventura...



Transilvania os espera con los dientes abiertos y con las esperanzas puestas en que no salgáis con vida del panteón familiar del Conde Pátula.
Para ello las trampas que colocará el ansiado Rey Garuzia cumplirán a la perfección la tarea que les fue encomendada: proteger el tesoro.



HOBBY CONSOLAS

Divertido hasta la médula

Donald acaba de dejarnos un bello y original obsequio en forma de cartucho púrpura.
Con sonidos y melodías variadas, acompañadas de excelentes, bestiales e inimaginables gráficos y atiborrantes scrolles, la pasada consolera del picudo personaje no podía haber sido más alucinante y entusiasmable a los ojos de la adolescente dieciseisbítera.
Destapa este cartucho y encuentra inolvidables partidas, especialmente diseñadas para jugadores sin pretensiones, es decir, para quienes gustan de la diversión sin complicaciones, como tú y como yo. Perfecto.
Todo el aroma de los dibujos animados, en un arcade misterioso y total. Divertido hasta la médula.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

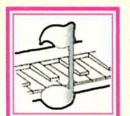


Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8
Dificultad: "Perseverancia hermano, perseverancia..."



94



92



91


Los gráficos tan increíbles y su escepcional ambientación.


Que al continuar la partida comiences desde el principio de la fase.

94

LO MÁS NUEVO

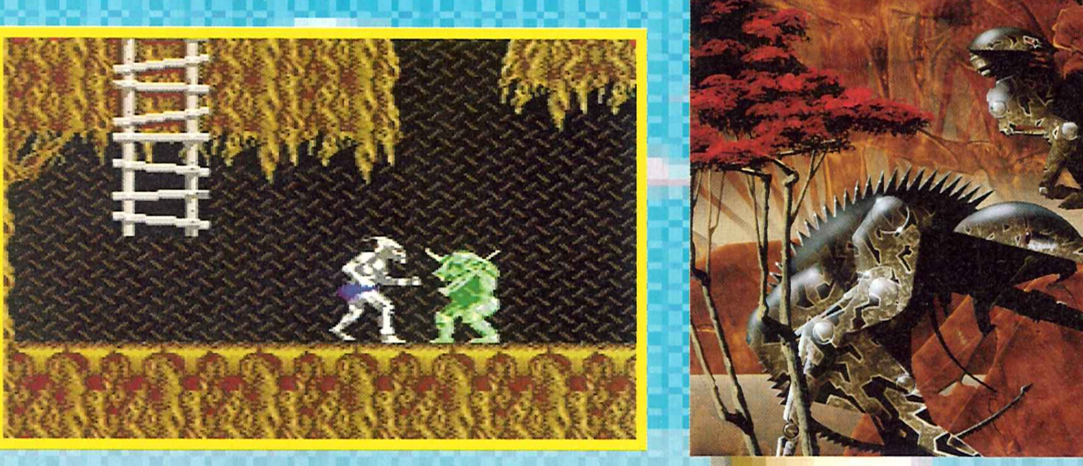




SHADOW OF THE BEAST

La Bella Y La Bestia

Mega Drive



HOBBYTRUCO: La esfera mágica que custodia el guardián puede proporcionarnos grandes poderes. Para hacerte con ella golpéala cinco veces aprovechando el momento en que deja de lanzar fuego.. .

Master System



Mega Drive



HOBBYTRUCO: Como primer paso para resolver la aventura dirígite a la izquierda. Cuando te encuentres de bruces con el frondoso árbol que incita a entrar, no lo duds y penetra en sus entrañas. Esconde una oscura cueva en la que se hallan dos llaves de vital importancia. Una para salir del pozo, la otra para el dios Maletoth y su fortaleza.

Mega Drive



Nuestra bestia particular está entrenada bajo las condiciones más duras. Su cuerpo se compone de dos corazones y es capaz de saltar el doble de su altura. Sus tácticas favoritas: un letal y fulminante puñetazo, y una poderosa patada aérea.
Ambos golpes serán imprescindibles a lo largo de la aventura, así que practica.



Ampliando lo increíble

Los creadores de sueños para Master, Tecmagik ,of course, se han atrevido a convertir este auténtico clásico para la pequeña de Sega. No contentos con la increíble hazaña, han añadido los cambios pertinentes para mejorar lo que parecía inmejorable. Además, este juego tiene el honor de poseer el scroll más suave y con más planos -siete- jamás creado para la Master.

El chip de sonido ha sido empleado a tope y nos regala unas semi agradables melodías también heredadas del original. El manejo de objetos por menús añade mas emoción al asunto y nos introduce de lleno en una sorprendente aventura de leyendas, venganzas y enemigos sin fin.

El Consolero Enmascarado para Master System


Master System

HOBBYTRUCO: Todos los grandes enemigos de este juego precisan de un gran número de golpes y estratregias varias. Hay muchos que además deben ser eliminados con algún tipo de arma especial, como el rayo paralizador o el láser del místico jet pack. De cualquier forma, el mejor truco para este juego es explorar, explorar y explorar.



Mega Drive



Mega Drive

Mega Drive

Y allí permanecía la bestia, en aquella solitaria piedra, mirando al rojizo horizonte mientras una brillante lágrima recorría su curtida cara. Jamás le había ocurrido. La esfera del vidente que sostenía en sus manos palpitaba y desprendía un amargo y verde reflejo. Imágenes de su anterior vida desfilaban por el cristalino elemento, imágenes que penetraban en el cerebro de la bestia y le hacían sudar hasta la última gota de su sangre.

No podía separar la mirada de aquel objeto, no..., estaba viendo con sus propios ojos como era raptado años atrás y como ejecutaban a sus padres. Un siniestro y cruel aullido nació en su garganta y retumbó en todo el reino de Necrópolis. Sus poderosas manos levantaron la esfera y la lanzaron contra una gran piedra, partiéndola en un millón de pedazos.

La bestia había despertado, ya sabía su verdadero origen, y su oculto destino, destruir a Maletoth, la inmunda criatura que lo raptò y convirtió en mensajero de muerte y destrucción.

Si te atreves a surcar los lúgubres y sangrientos parajes de Necrópolis en busca del malvado dios, no tienes más que mirar la esfera del vidente y...

La aventura está servida. Prepárate para enfrentarte a cinco tenebrosos y oscuros parajes, a más de cien criaturas diferentes y a los guardianes más peligrosos, enormes y violentos de cuantos hayan pisoteado jamás la faz de la tierra.

Y todo a través de uno de los mapeados más gigantescos y bellos de todos los tiempos, aderezados con un ligero pero mágico toque de videoaventura que incluye llaves, pociones, antorchas mágicas, poderes especiales...

La bestia está a punto de partir en busca de venganza. Si quieres acompañarla, apresúrate amigo, pero no olvides que la muerte acecha en cada rincón del oscuro reino de Necrópolis.

HOBBY CONSOLAS

Un juego bestial

Uno de los juegos mas increibles y perfectos de todos los tiempos, y mi favorito de toda la vida, aparece por fin en el panorama consolero de Sega.

Los sugestivos y coloristas gráficos permanecen casi íntegros de su versión original, y afortunadamente los trece planos de scroll también, dotando al juego de una sensación de profundidad y realismo totalmente espectacular.

La banda sonora se mantiene inalterable en cantidad, pero no en calidad. He de reconocer que las melodías no son tan geniales como en aquella primera versión. Algo que no me ha pasado con la adicción, que sigue igual de atractiva y genial.

The Elf para Mega Drive

LAS PUNTUACIONES

Aventura

TECMAGIK / PSYGNOSIS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Totalmente bestial.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5






Muy parecido al original. Los super gráficos y el super scroll.




Un poco difícil al principio.




90



SUPER OFF ROAD

Lo más divertido de un juego de coches siempre ha sido la competición. No hay cosa que dé más vidilla a los juegos del motor que dos amigos enzarzados en una carrera de cualquier clase y practicando todo tipo de artimañas que den al traste con las aspiraciones de su contrincante.

En Super Off Road Racer las disputas pueden ser más sonadas, más encarnizadas, porque este cartucho de Nintendo es el primero que incorpora la opción para que cuatro jugadores se peleen simultáneamente al volante de otros tantos vehículos todoterreno. Pero no te preocupes, si tus vecinos se han ido de vacaciones, también podrás jugar tú sólo contra la consola.

El juego, que viene avalado por un experimentado de estas pruebas, Ironman, te invita a competir a lo largo de ocho circuitos plagados de barro, obstáculos y barreras fijas, asegurándo así la espectacularidad a tope. Como ves por las pantallas que gustosamente te ofrecemos, los escenarios se nos presentan desde una vista aérea, por lo que en todo momento podremos observar las características del circuito y las maniobras que van realizando nuestros adversarios.

La competición se celebra a dos vueltas, por lo que visitaremos los circuitos por duplicado. Más te vale, por tanto, quedarte rápidamente con las características del trazado, ya que en determinadas curvas y obstáculos se puede ganar un tiempo precioso, que será, en definitiva, el que te permita salir victorioso de tan excitantes carreras todo-terreno.





LA TIENDA DE REPUESTOS

El dinerillo que vayas consiguiendo al finalizar cada competición te permitirá ir mejorando las características de tu vehículo.

La Speed Shop ofrece buenas alternativas. La oferta en principio más tentadora viene del lado de los nitros: no son muy caros y proporcionan un suspiro de fuerza que, bien utilizado, puede suponer incluso la victoria.

El hueso más duro de comprar es el kit de aceleración, pues bastan seis adquisiciones para que nuestro coche supere en repris a los mismísimos Toyotas de rallye. Y eso hay que pagarlo.

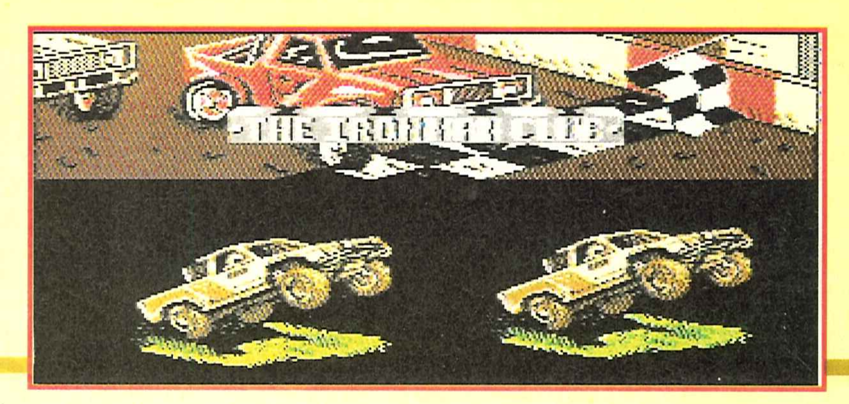
Como complemento a los aceleradores se hace necesario obtener un equipo de velocidad. Supone un buen desembolso, pero tu coche te lo agradecerá corriendo más que ninguno.

Las ruedas todoterreno y la suspensión hidraúlica son algo más baratos, pero en realidad no ofrecen ventajas tan claras como para derrochar el money.

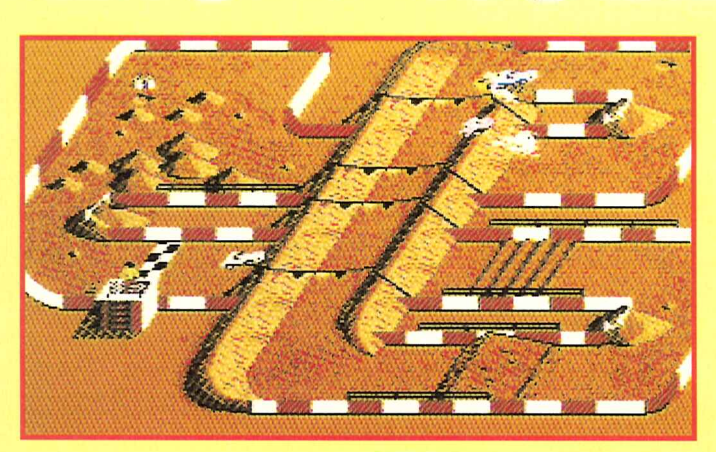
¡Piensate muy bien lo que compras antes de invertir tus ahorrillos!



HOBBYTRUCO: Este batiburrillo de curvas y obstáculos es, sin duda, el recorrido ideal para aprovecharte de tu experiencia. En esos recodos tan cerrados es donde debes demostrar cuánto has corrido. ¿Cómo? ajustando tu maniobra al màximo en cada giro para que ese rival que llevas pegado no te dé más disgustos.

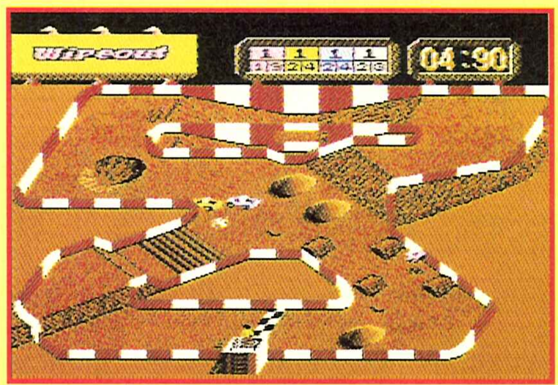


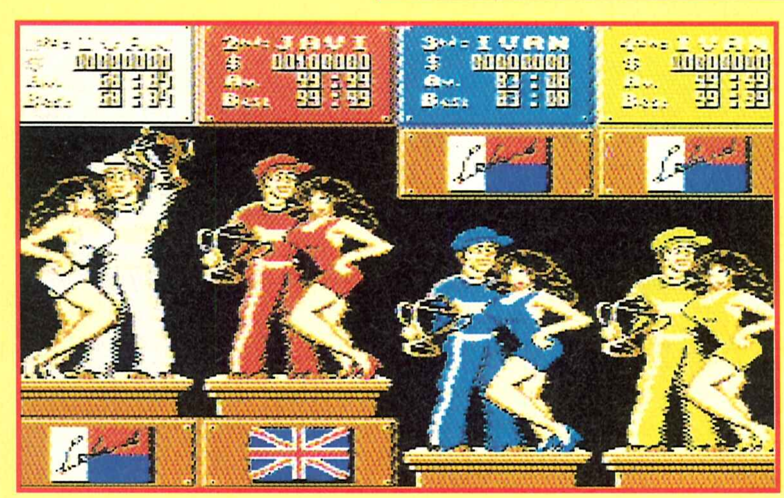
ADICCIÓN A LAS 4 RUEDAS



En Super Off Road Racer os esperan cantidad de enrevesados y tortuosos circuitos como los que véis en estas pantallas. Si al principio os resultan un poco complicados y os salís de ellos cada dos por tres, no os preocupéis, la práctica será vuestra mejor aliada.

HOBBYTRUCO: A medida que se sucedan las carreras, podrás ir haciéndote con kits de velocidad que ampliarán tus posibilidades de triunfo. Pero no siempre te llegará el dinero para hacerte con lo que te gustaría, así que lo mejor es que optes por comprar Nitros y los utilices sólo en determinadas partes del circuito, como cuestas abajo o principios de obstáculos. De esta forma verás multiplicada por 2 tu potencia habitual.







Para alcanzar el lugar más alto del podio y ser besado por estas monerías deberás demostrar que tu 4 x 4 es el más rápido y el mejor pilotado

HOBBYTRUCO: Búscate contrincantes fáciles: tu hermana la pequeña, tu padre, un redactor de Micro Manía...

HOBBY CONSOLAS — Diversión todo-terreno

No hay mejor banco de pruebas para el nuevo artilugio de Nintendo que un buen juego de coches, pues está demostrado que cuando se conduce, la emoción sube hasta límites insospechados. Y no os quiero decir nada si los jugadores se pueden convertir en cuatro auténticos adictos a la competición que se dejarán el resto en cada circuito. ¡Una pasada!.

Super Off Road no es un programa típico de velocidad, sino un juego en el que la habilidad, la picardía y la experiencia son las mejores armas para llegar a saborear las mieles del triunfo.

El desarrollo técnico responde a las exigencias de la adicción: buenos movimientos y gráficos prácticos. Y no hacen falta más florituras.

Giancarlo Vialli

HOBBY CONSOLAS — Un título vital

Una nueva forma de diversión ha nacido, su nombre, Four Score, un aparatito de Nintendo que permite jugar hasta cuatro consoleros a la vez.

La gran experiencia ya pudimos saborearla en el Spike V'ball y en el Gauntlet 2, pero es en este Super Off Road donde el sabor de la diversión coronará lo más alto de nuestras partidas.

Añádele a esta sensacional idea el siempre resultón argumento de las carreras todo-terreno, unos gráficos decentes, un sonido más que adecuado y una adicción impresionante y obtendrás ese título de coches con el que siempre has querido encontrarte. Enhorabuena, lo has conseguido.

Si tienes una NES y tres amiguetes, este cartucho se va a convertir en una cuestión vital.

The Elf

LAS PUNTUACIONES


Deportivo

RARE
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 8 circuitos.
Dificultad: Todo depende de tu pericia como piloto.

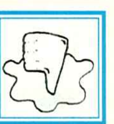




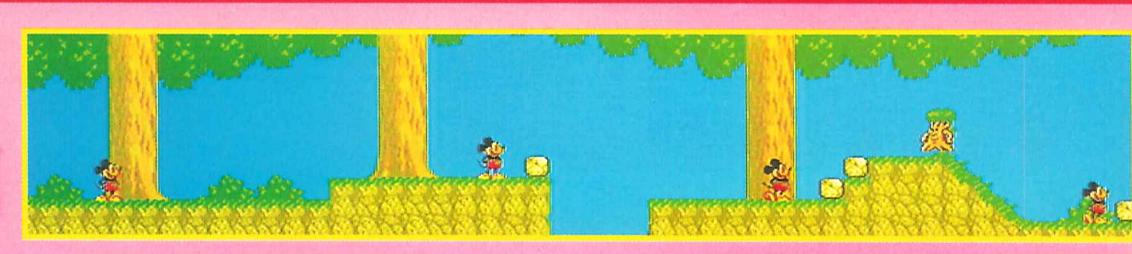





La opción múltiple de los cuatro jugadores. Es un generador de adicción.


Sin que sirva de precedente, perder. Y mención "especial" para los gráficos.









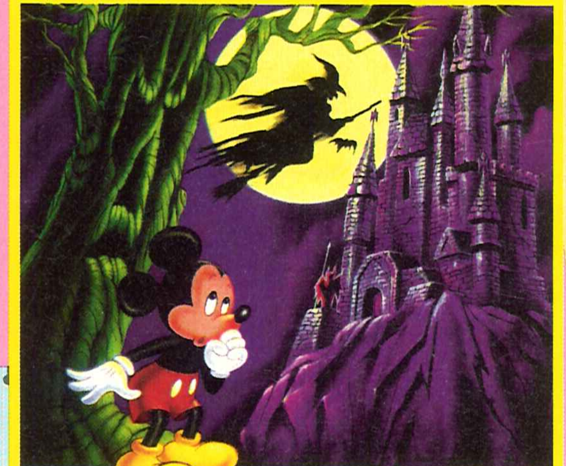
Mickey Mouse CASTLE OF ILLUSION

Un ratón alucinante

La vida transcurría maravillosa y plácida en Vera City. Hacía mucho tiempo que la bruja Mizrabel no atormentaba a los habitantes de tan dichosa ciudad. Hasta que un buen día, un lúgubre alarido resonó en la lejanía y los pajaros cesaron su canto, las nubes ocultaron el sol, y todos los habitantes temblaron como flanes, Mickey incluido. ¡Oh no, Mizrabel ha vuelto!.

Y había vuelto para vengarse, osea, para raptar a Minnie y esconderla en su tétrica fortaleza de la ilusión. Además, había dispuesto todo para que sólo las siete gemas mágicas pudieran liberar a tu amada ratoncita .

Mickey estaba dispuesto a cualquier cosa, así que se encaminó al castillo de la ilusión y se preparó para enfrentarse a los seis lugares encantados en que se dividía el castillo y a no dejarse arrastrar por las terribles alucinaciones.



HOBBY CONSOLAS — ¡¡¡Torero!!!

A modo de iniciación, y sin que sirva de precedente, el ratoncillo preferido del tio Walt hace su aparición para la exportable Gear.

Totales adicciones en una aventura arisca de dificultades extremadamente terribles, gráficos/sonidos eternamente perdurables en mentes cremosas y estados anímicos dignos de épocas prehistóricas, te someterán de primeras y segundas sin rechistar al adentrarte en los mundos animados de Disney.

Un alucine de reducido tamaño cartuchil que puede alcanzarte el cerebelo sino pones coto a sus longitudinales partidas.

El Consolero Enmascarado

HOBBY CONSOLAS — Un Mickey pequeñito

Uno de los placeres más grandes que nos ha dado la vida consolera es el de jugar al Mickey Mouse en cualquiera de las consolas Sega, desde la más grande a la más pequeña.

Salvando las distancias, esta versión portátil mantiene todo el encanto y saborcillo clásico de la versión Master System. Todo el maravilloso despliegue gráfico, todo ese colorido tan genial, el scroll super suave, las melodías pegadizas, y una adicción más que increible. En fin, todas las cualidades que convierten a un juego en un mundo aparte, un mundo lleno de magia y diversión

The Elf

__HOBBYTRUCO:__ Este alucinate cartucho permite dos opciones de juego: Practice y Normal. Con la primera podréis haceros fácilmente con el control del personaje, ya que tendréis oportunidad de manejar a Mickey sobre unos niveles más cortos que los de la aventura real. La otra opción os enfrentará de lleno a la peligrosa misión. Como somos así de buenos, os aconsejamos que empecéis en el nivel de práctica para que aprendáis a dominar las habilidades de Mickey. Por ejemplo, su capacidad para eleminar enemigos saltando sobre sus cabezas un par de veces.

LAS PUNTUACIONES

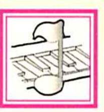

Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 9
Nº de fases: 6
Dificultad: Maravillosamente buena.





Todo y sobre todo, Mickey.





Que tarden tanto en sacar la segunda parte.





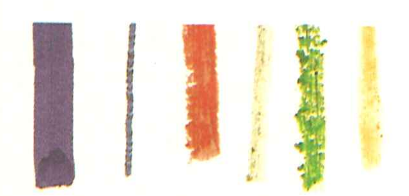

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

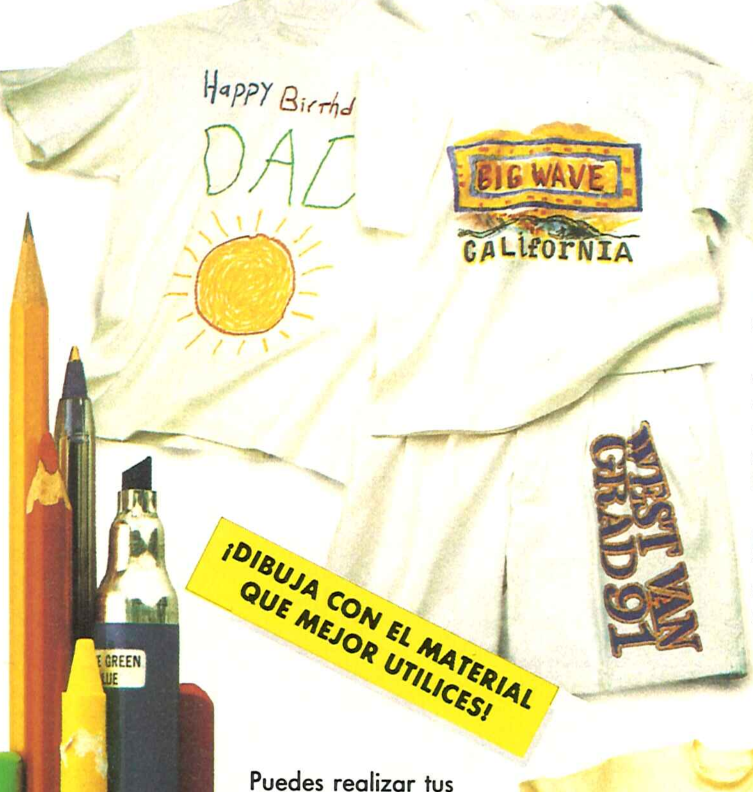
¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PARОdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

IRONSWORD

La espada salvaje





HOBBYTRUCO. A lo largo del juego tendrás la oportunidad de visitar ciertas pantallas secretas que, como puedes ver, premiarán tu curiosidad con valiosos objetos como diamantes, energía e incluso alguna vida extra.



Alucinantes sin duda los variadísimos parajes a los que nos transporta el último cartucho de Rare (Ex-Ultimate). Las nubes, las grutas y el ambiente maligno que rodea la aventura nos trae a la cabeza uno de los clásicos de estos chicos, el Underwurdle.

HOBBY CONSOLAS

Recordando a los clásicos

A mí, que tengo la sangre de Spectrum, este Iron Sword me recuerda a Underwurlde, aquel mítico programa que consagró a Ultimate como una de las mejores compañías de software del mundo y que giraba en torno a las plataformas, los niveles de ascendencia vertical y la dificultad en mitad de la frente. No en vano, los autores han sido los mismos.

Se ha respetado, pues, aquella línea austera en decorados, fácil y sensible de movimientos, pero absolutamente desenfrenada en complicaciones.

Y en ésto hay que diferir. A muchos les parece que exprimir el término dificultad en la Nintendo implica adicción, yo creo que tanta exprimidura perjudica lo que a priori debía ser el plato fuerte, en ocasiones único, de Ironsword o de cualquier otro juego que se precie de resultar divertido.

Giancarlo Vialli

En la planicie esteposa vivía un duende de aspecto temible que era famoso por sus predicciones catastróficas. Aquel día llovía en exceso y su predicción, como todas las del final del plenilunio, se acercaba.

La Luna se reflejaba en las cristalinas aguas del rio Sweel cuando reveló, mirando a las montañas de Sroehd, que el mago Milkil (vaya lío de nombres, ¿verdad?) había regresado bajo la apariencia de las fuerzas de la Naturaleza. El viento, el agua, el fuego y la tierra serían los aliados de la temible y espectral bestia.

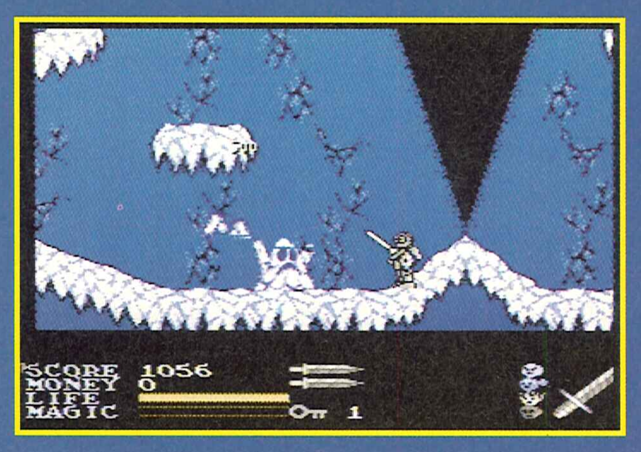
Así se inicia la nueva andadura de uno de los héroes con más solera nintendera en este arduo mundo de las aventuras. ¿La misión?, recolectar objetos y luchar constantemente contra las malas artes del demoníaco mago.

Sólo tú y tu espada estáis capacitados para afrontar con garantías la batalla. El bien te reclama guerrero, ¿a qué esperas?.



En Ironsword hay también hueco para el terror. Puede ser un zombi con una calavera que se multiplica pero normalmente, el miedo, será único protagonista de todas las pantallas.





HOBBYTRUCO

Más que un espectacular truco vamos a darte un útil consejo. Jamás permanezcas quieto en una pantalla. La asombrosa y pesada cantidad de enemigos podrían freírte a golpes y hacerte polvo.



Demasiado difícil para tu "body"

Sabemos que a los "programmers" les encanta meter de vez en cuando en sus juegos momentos de especial dificultad para hacer sufrir al máximo al personal, pero es que, en esta ocasión, se les ha ido la mano, el brazo, el páncreas y el esternón derecho.

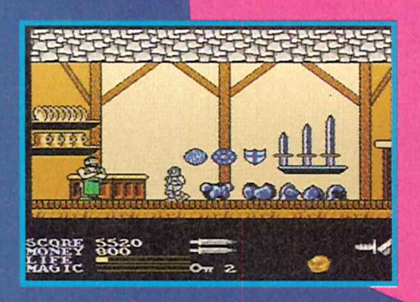
Las dificultades impuestas por las dementes mentes programadoras rebasan límites de velocidad permitida y radares de corto alcance que hacen del programa, y en las primeras partidas, un cúmulo de injugabilidad digna del peor de los cartuchos. Una penosidad que descarta cualquier posibilidad jugátil.

En fin, un programa excelente en el que "sólo" falla la jugabilidad. Recomendado a habilidosos tenaces y pertinaces.

J.L. "Skywalker"

Un alto en el camino





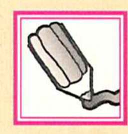
De vez en cuando podremos introducirnos en este modosito establecimiento de ultramarinos para obtener comida, armamento o, a modo de distracción, tentar a la suerte con un jueguecillo tétrico con el que aumentar nuestros ahorros. Pero habrá veces en que el tendero no esté dispuesto a recibirnos, así que no abuséis de su amabilidad porque podéis salir muy malparados.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: No podéis imaginar cuánta.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5






80

84

57



Los gráficos y el sonido



La escasa jugabilidad por su altísima dificultad.



71



Violentos mercenarios a sueldo

MERCS



HOBBYTRUCO
Basta una ráfaga de ametralladora para destrozar al poderoso tanque. Su resistencia no nos obligará a usar una de las megabombas.



Misiles guiados por calor y un potente lanzallamas son buenos argumentos cuando uno se enfrenta a un ingenio metálico de tal poder.

Mega Drive

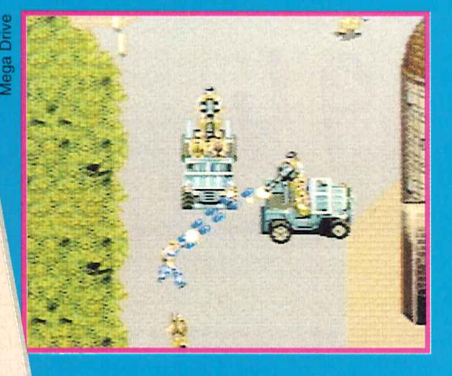
A la altura de la máquina

HOBBY CONSOLAS

Con gran esmero y cuidado técnico ha sido realizada la versión Master System del Mercs. Los gráficos son increíblemente detallados y muy, muy parecidos a la recreativa original y a la versión Mega Drive. El colorido de todo el juego es de lo mejor que podéis ver para ocho bits, y además, por si fuera poco, esta versión incorpora todas las fases de la máquina arcade, las siete.

Lamentablemente la opción de dos jugadores ha sido suprimida, pero no os preocupéis, el jueguecito ya se las trae por sí solo. En el tema audio, he de reconocer que la Master no da para más y que las melodías y fx que acompañan al juego están bien realizadas.

The Elf para Master System





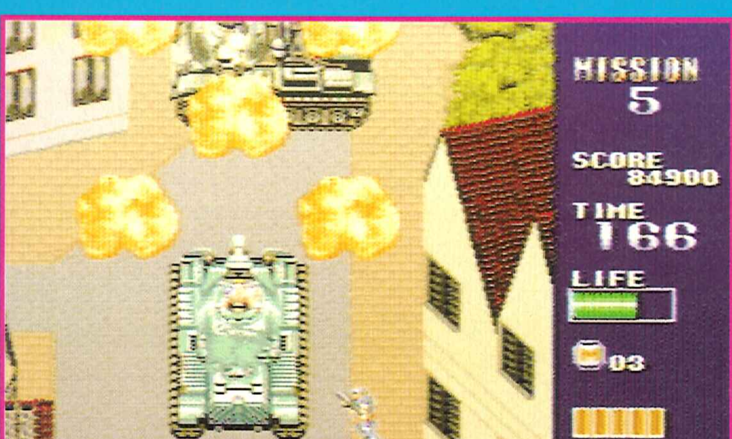


HOBBYTRUCO: Las Mega bombas deben ser utilizadas con los guardianes del final de cada misión. Unos cuantos disparos con nuestra arma convencional y un par de bombitas mandarán al infierno metálico a estos engendros. Procura no gastarlas inútilmente y haz lo posible por lanzarlas en el momento preciso. ¡Ánimo compañero!.



Esta chozilla nos obstaculizará el paso por la sela del primer nivel. Una buena ración de disparos, y el pequeño edificio volará en pedazos.

Master System



Mega Drive

El segundo Mercs



La versión para Mega-drivers de este juegazo de Capcom incluye grandes y sabrosas innovaciones.
Además de ocho niveles totalmente nuevos, este Mercs nos brinda la oportunidad de formar un equipo de cinco mercenarios con la posibilidad de utilizar cualquiera de ellos en el momento que queramos -siempre que los hayamos rescatado antes-. Más aventuras, tiendas para comprar items y objetos que, como las botas para ir mas deprisa, los chalecos resistentes, las máscaras de gas, el elixir de la vida o la dinamita letal , están esperándonos en sus correspondientes y misteriosas cajas .
Dos juegos en uno, ¿Hay quién dé más?



Mega Drive

HOBBYTRUCO: El mercenario más poderoso tiene a su disposición una gran cantidad de medios de transporte absolutamente arrasadores. Como véis en la foto de arriba, nuestro personaje puede cabalgar a lomos de un tanque. Debes aprovechar estos momentos para avanzar y destruir todo lo que salga a tu paso. Pero no sólo el tanque, también jeeps, barquichuelas...te garantizarán momentos de esplendor. Por desgracia esta situación no durará siempre, y muy pronto volveremos a ser mercenarios de a pié.

HOBBY CONSOLAS

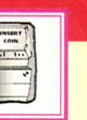
Un espectáculo visual en Mega Drive

Una de las recreativas más sorprendentes de todos los tiempos os concede una intervención de auténtica lujuria arcadiana en la Mega Drive.
¿No teníais ganas de disfrutar de un juego al más puro estilo Commando en vuestra consola?, seguro que si ¿verdad?. Pues preparaos porque todo en este Mercs os hará creer que estáis en plena jungla disparando a diestro y siniestro. Las increíbles explosiones, los tremendos guardianes del fin de nivel, la devastadora acción de las armas y el sonido atmosférico os acompañarán a cada momento realzando más si cabe la calidad del cartucho. Y si ponemos de por medio la adicción..., sólo tenéis que echar un ojo a la nota.

El consolero Enmascarado para Mega Drive

El caos y la barbarie se estaban apoderando del mundo, cientos de revoluciones y guerrillas incontroladas estallaban por doquier. La situación no podía seguir así por mucho más tiempo, era necesario que todos los organismos del orden y la defensa se exprimieran sus celulas grises para encontrar algún tipo de solución
La esperanza se llamaba MERCS y era el grupo de mercenarios más salvaje que poblaba el planeta. Sólo ellos estaban dispuestos a afrontar una situación desesperante que se extendía por las siete zonas más conflictivas del mundo, los siete polvorines.
Allá esperaban enemigos armados hasta los dientes, dispuestos a tirar de tanques, jeeps, cañones, helicópteros, aviones y trenes sin el menor reparo.
Menos mal que un Mercs nunca está sólo. Cuenta, como el Equipo A, con un montón de objetos que, escondidos en cajas, tratarán de aliviar situaciones límite. Podrá por ejemplo alargar su escasa energía con las deliciosas hamburguesas o las espinacas, curarse en salud con los botiquines revitalizadores, colgarse medallas de guerra, o utilizar las cuatro poderosas armas -rifle de asalto, ametralladora, lanzagranadas y lanzallamas- que le acompañan en cada nivel y que pondrán a prueba tu capacidad de experimentar.
La paz depende de tí, mercenario. Que tu dura mirada y fuerza prodigiosa te guíen por el largo camino de las sendas del mal.

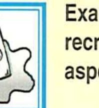
LAS PUNTUACIONES



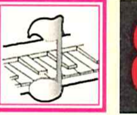
Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: Sólo uno.
Nº Continuaciones: 3 a 5
Nº de fases: 7 + 8
Dificultad: Tres niveles a gusto del usuario.



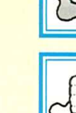
Exactamente igual a la recreativa. En todos los aspectos.



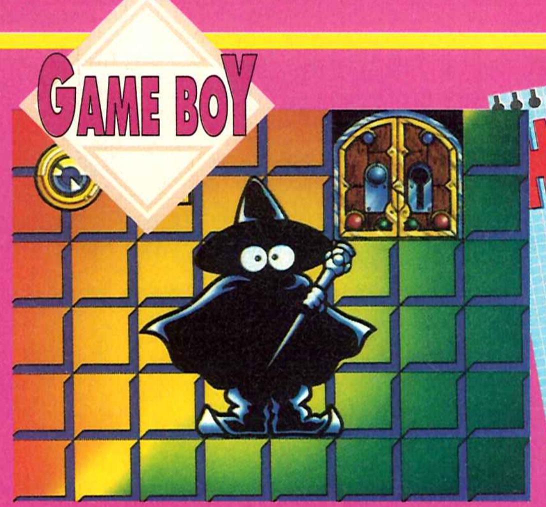



Que no puedan jugar dos a la vez.







El amo de las llaves

SOLOMON'S Club

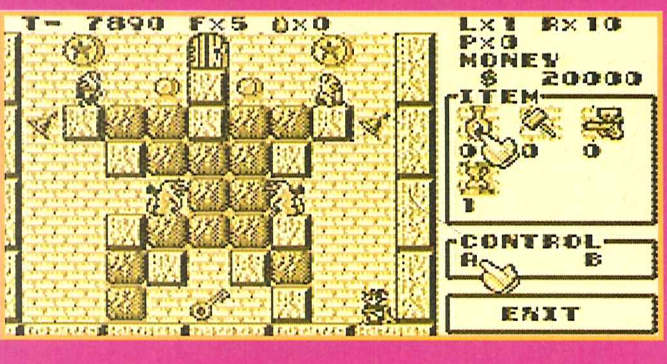
Erase que se era un mago de triste mirada, capa oscura y vida desdichada de nombre Tronchy el Montaraz y de claro y único destino, cual era acabar los estudios de magia blanca y hechizos varios que cursaba.

A falta de una sola prueba para finalizar su carrera, la obligada visita al misterioso y despiadado castillo de Glorodrin, la última jornada de estudios tenía que ser dura. Juzguen ustedes sino por las cincuenta habitaciones que se plantaron ante Tronchy, con un montón de rincones repletos de sabios y blancos conocimientos. Claro que quizá la historia le supusiera el merecido sobresaliente. Pero veámos.

El único objetivo que le llevaba al castillo era encontrar la llave que le permitiera salir de cada habitación. Seguro que ya imagínábais, amigos, que coger la llave no iba a resultar tan sencillo y que las primeras complicaciones irian creciendo a medida que surcábamos los niveles, ya por los enemigos, pocos, pero bien puestos, ya por el tiempo limitado que marcaba impenitentemente cada uno de nuestros pasos.

Un buen desafío, sin duda, que incluiría visitas a tiendas, compras y cambios de monedas y objetos, caminos videoaventurados y luchas con sabor a viejo.

Todo está dispuesto, Tronchy. Prepárate, porque el examen ya ha comenzado.



LA TIENDA VERDE
En esta acogedora estancia podrás equiparte de ayudas y objetos que te facilitarán enormemente la misión. Bolas de fuego para eliminar enemigos, martillos para romper espejos, pistolas de agua para apagar fuegos, relojes, vidas y alas para viajar.



HOBBY CONSOLAS — Una maravilla del pasado

Seguramente muchos de vosotros recordaréis aquella recreativa tan enganchante de Tecmo llamada Solomon`s Key, ¿no?. Pues bien, que se preparen los afortunados poseedores de una Game Boy porque van a poder disfrutar de las andanzas de este mago en una versión ampliada del original.

Aparte de interesantes menús donde poder elegir cualquier nivel y fase, tendrás la oportunidad de utilizar passwords e incluso de visitar tiendas. Todo para encontrar unas llaves que mantendrán vuestros sesos en vilo durante varios siglos. Menos mal que los gráficos y el sonido no van a dar guerra...

The Elf

HOBBY CONSOLAS — Toda la diversión del mundo

Desde los ordenadores, con temor, regresa este viejo amigo que construye/destruye ladrillos cual buen obrerete de la construcción Aragonesa.

Desarrollo trepidante en un tris tras de buenos malosos, objetos manejables e, incluso, campanillas pixeladas de buenísimas intenciones. Todo con el teórico fin de proporcionar partidas alegres y cuyo resultado práctico desborda, con creces, las espectativas que sobre él deposité.

La minas del rey os esperan llenas de tesoros jugátiles a la vez que convierte tu consola en un nido de diversión.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



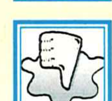
Inteligencia

TECMO
Nº jugadores: 1
Dificultad: A ratos como Pilatos.
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 50



80


Un clásico en la Game Boy. La adicción inconmensurable, una vez más.



82

Que no haya mil habitaciones.



91


88



ELEVATOR ACTION™

Habitaciones secretas, agentes enemigos, armas poderosas... Ayuda al Super Agente 17 en su misión imposible.



ROBOCOP™

Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.



NAVY SEALS™

El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.



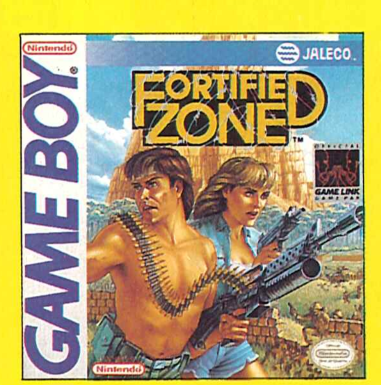
CHOPLIFTER II™

Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total. ¡Eres nuestra única esperanza!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



FORTIFIED ZONE™

Haz saltar por los aires la fortaleza acorazada más inexpugnable del mundo.



BUBBLE BOBBLE™

Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.



DUCK TALES™

Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.

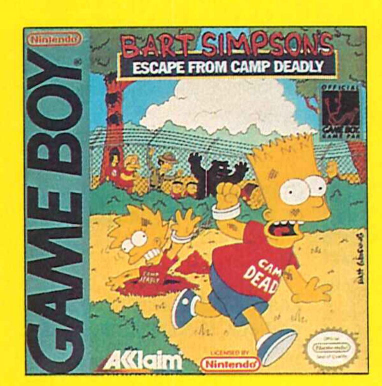


WWF SUPERSTARS™

Experimenta la emocionante acción de la lucha libre de la WWF, desafiando a sus cinco superestrellas.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41



THE SIMPSONS™

Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.



DRAGON'S LAIR™

Eres Dirk, un valiente caballero y tu misión consiste en reunir todos los fragmentos perdidos de la piedra de la vida.



DOUBLE DRAGON II™

Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.



GHOSTBUSTERS 2™

Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.

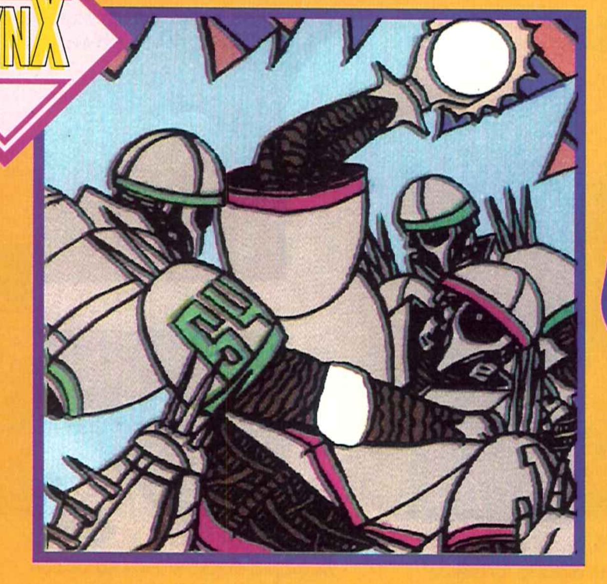
LO MÁS NUEVO

TOURNAMENT CYBERBALL

Viaje al fútbol irracional

LYNX





Violentos robots protagonizan un juego en el que el deporte es el mayor perjudicado compartiendo honor con los fans del espectáculo del fútbol yankee...

Que, ¿dispuestos a viajar al futuro?, ¿listos para entrenar y dirigir a un equipo de robots que no repara en daños ni roturas?. No hace falta que contestéis, ya vemos que vuestra premura por haceros con las riendas de Cyberball sobrepasa cualquier previsión. En tal caso sobran las presentaciones. Cyberball es un producto de fútbol americano en el que los habituales jugadores han sido sustituidos por furibundos robots que para el año en que nos encontramos, el 2072, eran los únicos con dos "balls" para bajar a la arena, o el cesped.

Considerado ya como un clásico de los videojuegos, Tournament Cyberball no quiere que juguemos al fútbol, sino que aprendamos todos y cada uno de sus entresijos . La parte de acción que contiene, dividida en seis períodos, queda pronto eclipsada por las opciones tácticas que preceden a todas las jugadas. Los pases, la colocación el campo forman parte indiscutible de un deporte de escasa raigambre que en el Lynx tampoco se luce.





Adiós al fútbol americano

Me considero un ferviente seguidor y comprensor del Fútbol Americano en toda su extensión. Pero hasta cierto punto. Con la versión cibernética de este deporte que tengo entre manos creo que se rebasan todas mis previsiones de histrionismo

Gráficos normales, digitalizaciones bucales e incluso un sinvivir de opciones primeramente incomprensibles entonan un desarrollo realmente irracional, en el que todos los elementos aportan su granito de arena para conformar un cartucho pseudo-deportivo digno de presidio.

Dolores y colores veremos en esta futurera reconversión negativa de un espectáculo en toda regla. Peligro alta tensión.

J.L. "Skywalker"

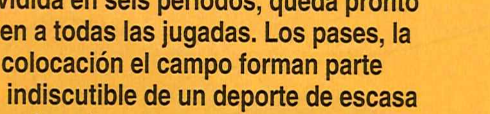


Para jugar entre decisión y decisión

Reconozco que mis gustos deportivos no van por los derroteros del fútbol americano. Considero contraproducente jugar a algo que se ve interrumpido constántemente por unas normas que ni entiendo ni jamás comprenderé.

Un juego no debe basarse en estrategias que sólo son populares en los Estados Unidos y que aquí, aún no significan nada, ni siquiera en el Lynx. Si este es el futuro del deporte, yo me retiro ya de la competición.

Giancarlo Vialli







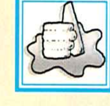
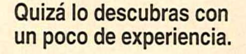
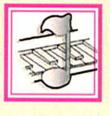
LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ATARI / TENGEN
Nº jugadores: 1 a 4
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6 tiempos a 5 min.
Dificultad: Para un neófito, incalculable.







Gráficos	60
Sonido	60
Jugabilidad	55

Quizá lo descubras con un poco de experiencia.

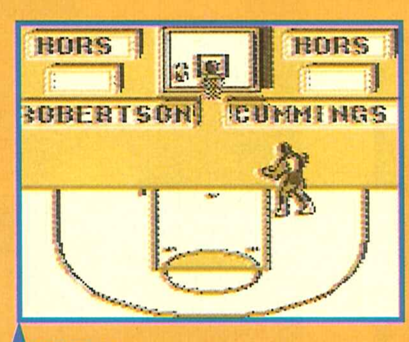
Las digitalizaciones, los gráficos, la animación y el juego.


58

GAME BOY

All Star Challenge
Espectáculo NBA

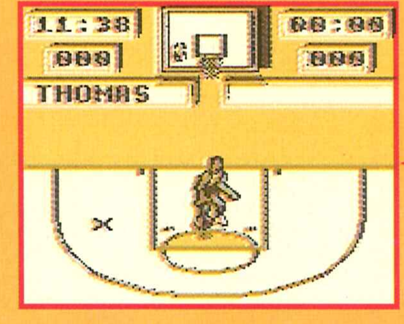
Imagina vivir toda la emoción del espectáculo americano en la pantalla de tu Game Boy. Puede ser fantástico, ¿verdad?. Pues no sueñes más y prepárate para competir contra 27 jugadores puro NBA en el juego de basket más alucinante de toda la década. Una nueva obra de Acclaim que para rizar el rizo presenta un excitante compendio de pruebas que ahora pasamos a explicarte.



HORSE Esta original prueba consiste en ver quién comete el menor número de fallos. Por cada error se añadirá una letra a la palabra HORSE (burro) y el primer jugador que "consiga" las cinco letras perderá.

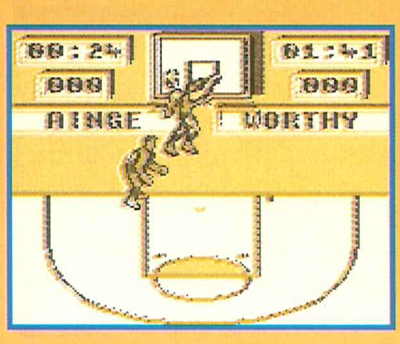


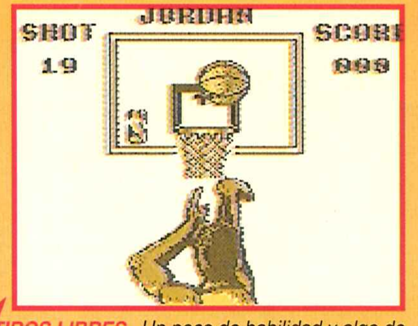
TOURNAMENT Opción válida para todo aquel que pretenda demostrar lo que ha aprendido. Tras los duros entrenamientos aguardan siete expertos contrincantes con la idea de obstaculizaros el paso a la dura finalísima.



ACCURACY SHOOTOUT Mediante variados lanzamientos podréis medir vuestro acierto anotador desde distintas posiciones, elegidas por vosotros o por la Game Boy.

ONE ON ONE Partidos espectaculares en los que podrás elegir a tu jugador, contrincante, tope de puntos, tiempo de juego y saques a favor o en contra.





TIROS LIBRES Un poco de habilidad y algo de concentración te permitirán conseguir buenos resultados en la prueba más adictiva. A tu disposición quedan tanto el jugador como el mayor o menor número de intentos.

HOBBY CONSOLAS — Totalitario y espectacular

Injustificable humanamente el juego que los señoritos de Erbe han osado distribuir en ésta nuestra península Ibérica, y que bajo el nombre arriba indicado va arrasando con ton y son.

Opciones varias, de orígenes verdaderos y tremebundas cadencias de tiro aseguran una anticipación mental de intenciones que desembarca, sobradamente, en un cúmulo de partidas eternamente divertidas. La NBA ha sido, por primera vez, enlatada en menos de un metro cuadrado con excelentes digitalizaciones, gráficos movibles y melodías de show.

J.L. "Skywalker"

HOBBY CONSOLAS — Esto sí es baloncesto

Todos los juegos de basket que he tenido la oportunidad de ver se obsesionaban con la necesidad de hacer un todos contra todos sin darse cuenta de que cuantos más jugadores metían más lento y malo les salía el programa. Me he visto obligado a ir a la Game Boy para comprobar cómo debe ser un buen juego de baloncesto.

En All Star Challenge la estrella es el uno contra uno. Pero también hay sitio para otros juegos igual o más emocionantes que la batalla individual. Juegos que de seguro hemos practicado y que hacen de este cartucho el mejor que ha caído en mis manos.

Giancarlo Vialli

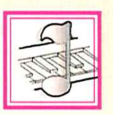
LAS PUNTUACIONES


Deportivo

LJN
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5 pruebas.
Dificultad: Variadamente prescindible.



82

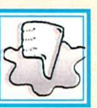


84



92

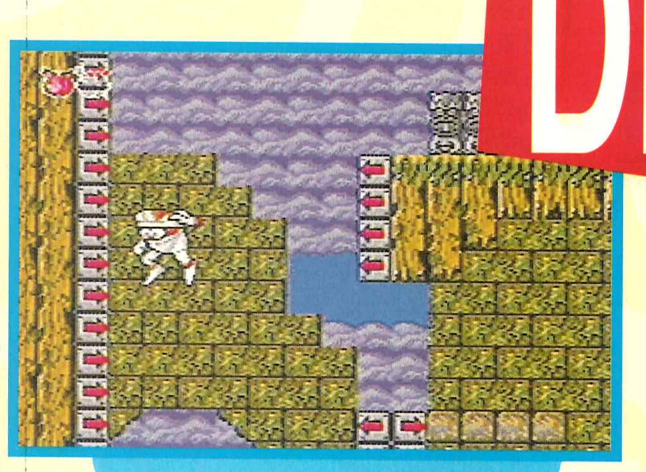

Las monumentales partidas a las que te incita el programilla.


Tal vez los altísimos porcentajes anotadores de algunos jugadores en determinadas pruebas.

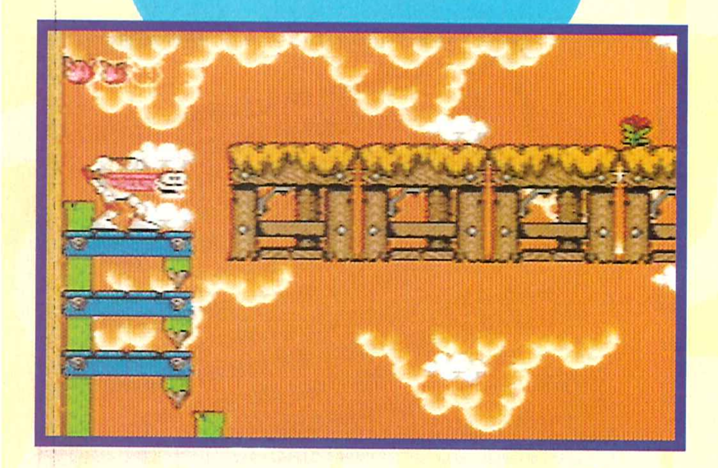

87

DECapAttack

Este muerto está muy vivo.









No sorprende, pero mola

HOBBY CONSOLAS

Retomando la leyenda del decapitado con pinta horrorosa pero corazón bienhechor, nos llega este descerebrado personaje que alborotará al mundo ultratumbero.

Y es que, aunque el cartucho no sorprende porque no presenta nada especial que no se haya visto ya en la adolescente Mega Drive, sí se deja querer por la simpatía de sus personajes, sus escenarios grotescos y coloreros y sus fáciles manejos en una frenética carrera contra los malos de turno.

Gráficos de agradables visiones se mezclan con melodías pegajosas que acabaréis tarareando en un mar de adicción inmunda llena de zombies y engendros llegados del más acá.

Un imperdible cartucho estremecedor con el que jugarás hasta más allá de la media noche.

J.L. "Skywalker"

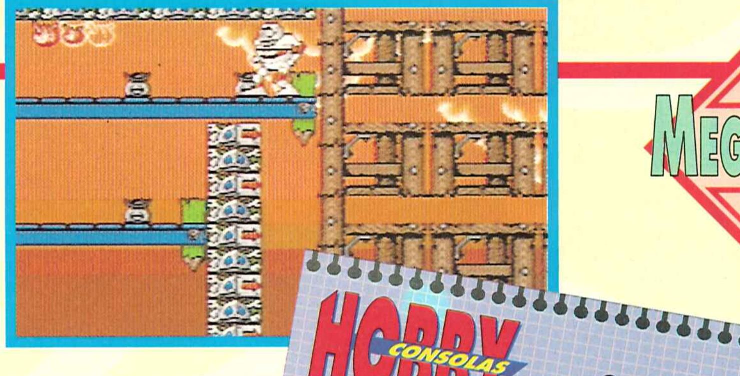
Las siete islas

Este era el aspecto que presentaba el archipiélago antes de la involución del malo. A través de siete fases: cabeza, brazo, escudo, corazón, tronco, pierna derecha y pierna izquierda, con tres niveles cada una, deberás devolverle la apariencia a la formación insular reuniendo de nuevo todos sus elementos.



Max D. Cap

Este es el semblante del culpable de que te quedaras sin cabeza. A su lado, dos de sus más malvados secuaces.
Ha llegado el momento de hacerle ver que le queda poco tiempo de vida y aunque tus enemigos parezcan fieros no cejarás en tu zombiempeño.



Desterrado de Transilvania, el Dr. Frank Enstein se retiró a un archipiélago aparentemente desierto. Allí descubrió a un malo de los de antes que intentaba, a base de reclutar mutantes, hacer la pascua a todo el que por allí se acercara.

Pero las orejas del Docto se negaron a obedecer las ordenes del maloso y para ello creó un engendro, mitad-cosa, mitad-nada, descerebrado y con el sentido común en el estómago, con el único fin de unir de nuevo las islas que el amo oscuro había separado.

Su nombre sonó en los desiertos acantilados de las ínsulas como una vocanada de aire fresco y desde entonces se convirtió en el paladín oficial del bien. Su nombre, Chuck D. Head, sus armas, sus reflejos, vista y anticipación y sus enemigos la desmadrada naturaleza creada por el malísimo Max D. Cap.

Sin él no hay esperanza alguna. ¡¡¡ Usa la cabeza!!!.



El despistado Frank N Stein no ha olvidado distribuir por todas las islas pequeñas ayudas que faciliten tu labor bienhechora. Si accedes al laboratorio podrás provocar terremotos, envolverte en un resplandor que te mantendrá invulnerable, congelar a tus adversarios o, por qué no, correr más rápido. A pesar de todas estas buenas ayudas seguro que hubieras preferido tener la cabeza sobre los hombros. ¿ A que sí?.

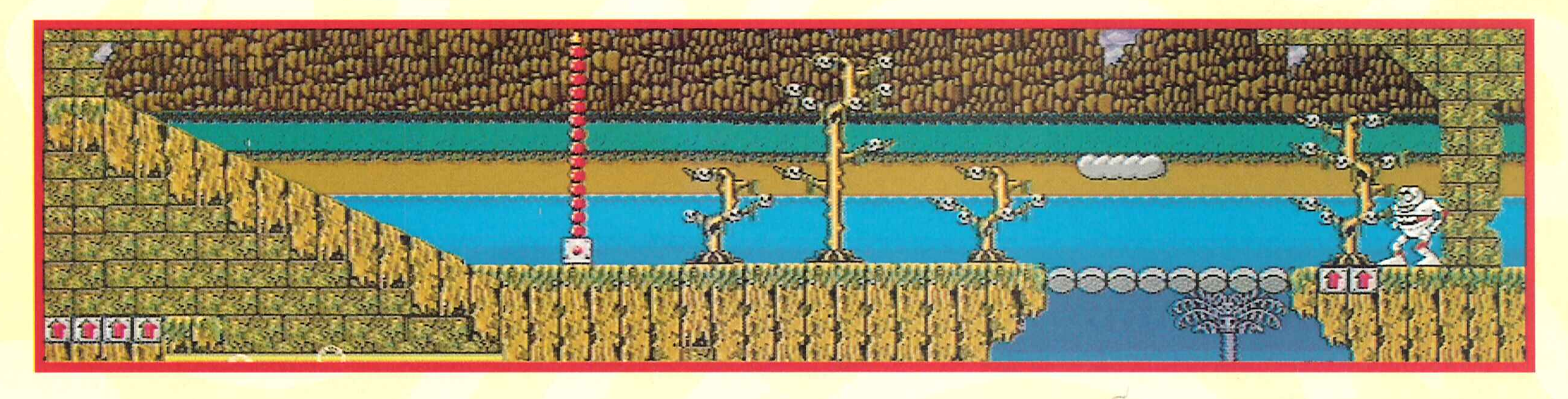
HOBBY CONSOLAS

Como para perder la cabeza

Ayer pasé al lado de nuestro equipo de jugones empedernidos y me llamó la atención un jueguecillo que corría en la Mega Drive. Por supuesto, ese jueguecillo era Decap Attack, un cartucho simpático, de apariencia muy atractiva y que en principio invita a sentarse casi con una sonrisa frente a la consola.

Después, cuando llevas un rato jugando, la cosa empieza a ponerse aún más interesante y vas descubriendo que aunque tu principal tarea consiste en esquivar y/o eliminar a las curiosas criaturas que se interponen en tu camino, también hay una buena cantidad de pequeños detalles a descubrir que convierten el juego en una aventura mostruosamente divertida.

Nikito Nipongo





BONUS ▶ *Accederemos a esta pantalla en el momento de acabar los tres niveles de una fase y, dependiendo de las monedas recogidas durante el recorrido, tendremos más o menos posibilidades de obtener pociones, vidas, ect...*



◀ ***OBJETO FINAL DE FASE:*** *En el tercer nivel de todas las islas existe un objeto sin el cual no podremos pasar a la siguiente fase.*

LAS PUNTUACIONES

Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7
Dificultad: Te dará quebraderos de cabeza ...










La facilidad con que se deja jugar y las pegadizas melodías.



Lo confusos que se vuelven los escenarios en algunos momentos.





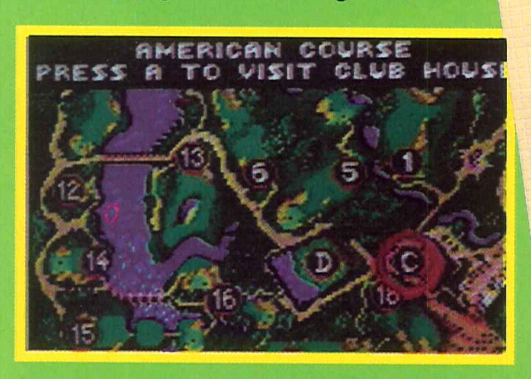
Awesome GOLF

Manteniendo el tipo DEPORTIVO

Ya no hay consola que se precie que no ponga a la venta un juego de Golf. El deporte de los dieciocho hoyos se ha convertido en algo tan imprescindible como los coches, el fútbol o un buen arcade de naves.

Con Awesome golf se puede jugar en U.S.A., el Reino Unido o el imperio japonés. La oferta de clubs que veréis en cada país es de lo más variada. Más grandes, más arriesgados, con menos hoyos, con más complicaciones, para que desde el más experto hasta el torpón puedan hacerse con sus riendas.

Para demostrar que está a la última en tendencias, este Golf permite redefinir todo o casi todo. El viento, el número de hoyos, las condiciones atmosféricas e incluso el aspecto físico y ropajes del jugador. Entre sus opciones se ha incluído también la posibilidad de practicar todos los golpes y conocer de camino el terreno. Algo imprescindible cuando alguno de los cuatro jugadores no es "golfero".





HOBBY CONSOLAS — Realista y plagado de efectos

Awesome Golf es, efectivamente, un golf soprendente. Y si no tuviéramos en cuenta la posibilidad de los cuatro jugadores, ni la cantidad inimaginable de opciones que lo acompaña, también lo sería.

Soy de los que piensan que a este golf le bastan las perspectivas aéreas de todas las zonas, los excelentes gráficos que exhibe desde el menú, las voces digitalizadas y la sencillez contínua de ideas para convencer al más acérrimo enemigo del golf y de las portátiles.

Y si no les convence, ahí tienen más de treinta campos a su disposición para que no se les pase ni un sólo detalle.

Giancarlo Vialli

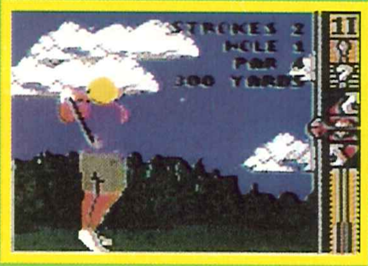
HOBBY CONSOLAS — Un juego de buenas maneras

Realmente sorprendentes las características que nos presenta este cartuchillo vagabundo en su paseo por la potente trotamundos de Atari.

Enormes posibilidades de juego, facilísimas maneras de control y, sobre todo, innumerables efectos audiovisuales coronan una tarjeta de diversión capaz de redondear el triángulo más equilátero.

Elección de jugadores, países donde competir o, simplemente, pantallas ilustrativas que entendería hasta el menor de los Dalton, son el principio de una lúdica carrera que puede terminar en un campo de verdad con tu cuerpo golfeando sin parar.

J.L. "Skywalker"



Normas básicas y muy sencillas se han seguido para elaborar este Golf. Una gran muestra es la forma de lanzar la bola.



LAS PUNTUACIONES



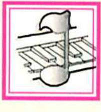
Deportivo

ATARI
Nº jugadores: 1 a 4
Dificultad: Asequible para los habituales.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 30 hoyos aprox.



80


Una base simple, rápida y cómoda aderezada con gráficos inusuales.



80

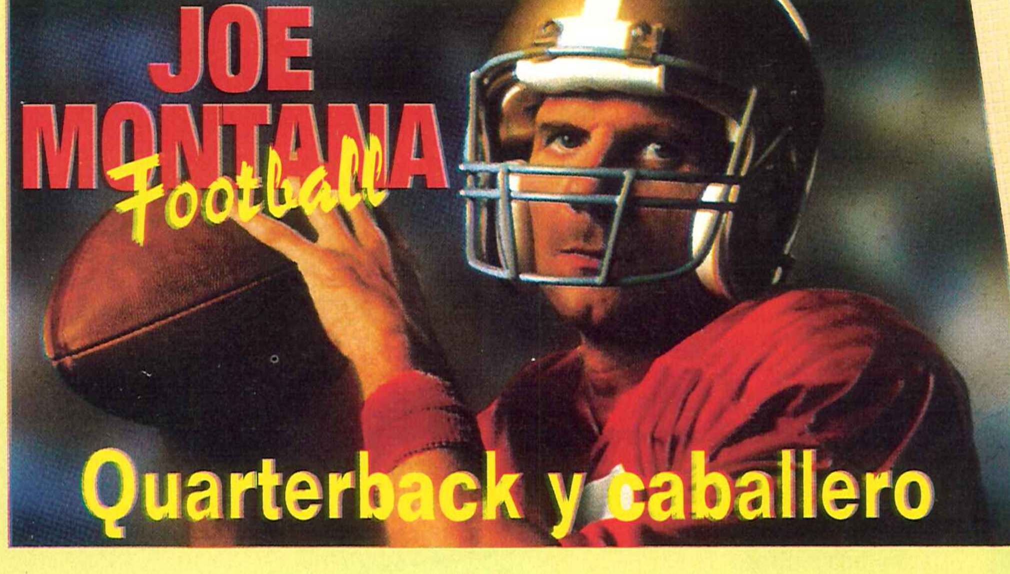

Como todos, si no le cojes con buen pié, al final cansa.



85


83





Quarterback y caballero

No es nuevo ésto del Fútbol Americano en las consolas videojuegueras, y mucho menos entre los usuarios pronipones Hispánicos.

Por ello nos atrevemos a presentaros una muestra que, aunque viene avalada por versiones en ocho y dieciséis bits, significa la primera incursión de la Sega portatilera en este mundo.

En ella se han mantenido todas las opciones del original, es decir, elección de equipos, nivel de dificultad, tácticas de ataque y defensa, así como los tiempos muertos que seguro os permitirán calibrar más pausadamente todas las situaciones.

El desarrollo ha sido, por el contrario, agilizado con una mayor rapidez en la presentación, tanto de los completos menús como de los perceptibles movimientos de los jugadores. La perspectiva (en plano cenital) utilizada es idéntica a la que tiene lugar en el cartucho Master System, o lo que es lo mismo, aéreamente bien realizada y despejada para que, aún con dificultades, sepáis cuál, cuáles son vuestros hombres.

HOBBY CONSOLAS — El gran mito americano

Inamovible de todas todas, este sport en el más puro estilo/sabor americano consigue amasar, a su derredor, un número cada vez mayor de mitómanos empedernidos.

Alegres y ágiles maneras pixegráficas se juntan, en mala simbiosis, con unos sonidos vacilantes de primer orden que empañan un desarrollo veloz y oficial, bajo la sombra frondosa de ese pasacalles de medio millón llamado Joe Montana.

Una contínua hilera de concebibles razones para detenerte en el autobús y jugar a este cartucho de barras y estrellas con todas las de las "law". Te exprimirá los sesos en sucesivos Touchdowns... ¿ Que no?.

J.L. "Skywalker"

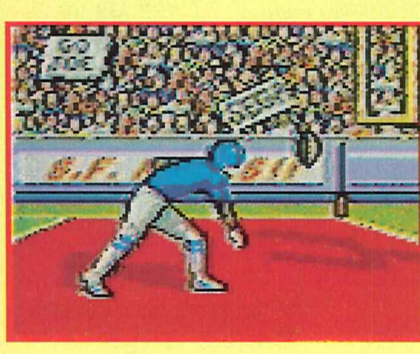


Joe contra todos

Deben saber a estas alturas los programadores de cartuchos del fútbol U.S.A. que soy su más acérrimo enemigo. Por eso se esfuerzan en presentarme a honoríficos personajes con el nombre por delante, a ver si en una de éstas caigo en la pachanga.

Aunque soy muy difícil, he de admitir que con Joe Montana se han lucido. Sólo el cartucho de este Quaterback me podía proporcionar la perspectiva agradable y la sencillez de manejo que he estado esperando para afrontar de una vez por todas los prejuicios que me separan de este fútbol. No es que haya que destacar, es que todo es destacable.

Nikito Nipongo

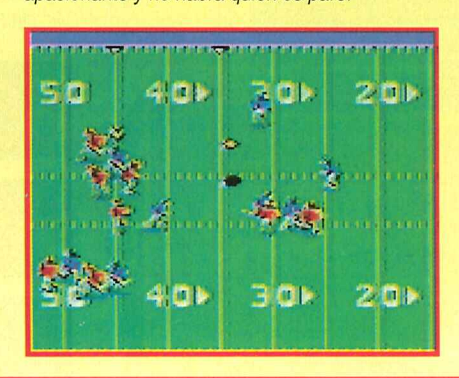


Joe Montana es un programa lleno de opciones, equipos con los que competir y, sobre todo, carreras infinitas de yardas kilométricas . Los Touchdowns, por su parte, serán festejados como se merecen, es decir, con "bailoteo" incluido.

***HOBBYTRUCO:** Es recomendable saberse las reglas del juego, ya que los FUMBLES, FIRST DOWNS y TOUCHDOWNS estarán a la orden del día. Pero cuandos las aprendáis, el juego se tornará apasionante y no habrá quien os pare.*







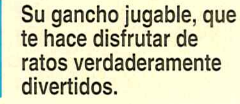
LAS PUNTUACIONES


Deportivo

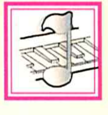
SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Habilidad y talento...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0







Su gancho jugable, que te hace disfrutar de ratos verdaderamente divertidos.






Sus nefastos efectos sonoros, que no melodías.

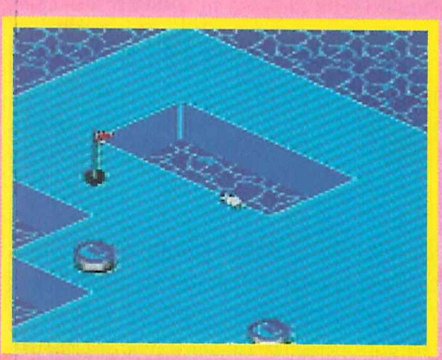




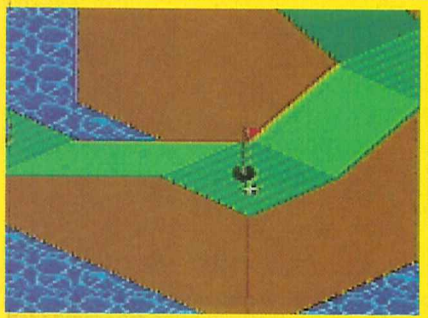

Más mini que Golf

PUT & PUTTER

GAME GEAR



Sirva este par de hoyitos para haceros ver uno de los rasgos más firmes de este golf: la facilidad.



Tenemos una máxima en la redacción que nos impide establecer odiosas comparaciones. Siempre, siempre... hasta que nos sale el carácter de persona humana y caemos en la engañosa tentación de echar una mirada a otros.

¿Remember Zanny Golf?. Pues no lo pongas muy lejos porque lo vamos a tener en mente a la hora de jugar a Put & Putter. Al fin y al cabo el fundamento es el mismo, un mini golf -uséase, campo enano de un hoyo para jugar con un minipalito-. Claro que hay minigolfs y minigolfs, como todo. Al de la Game Gear le ha tocado ser el más simple, pero quizá el más divertido. Tiene menos obstáculos, a simple vista es mucho más sencillo y posiblemente os parezca muy simplón, pero por lo que se refiere a la adicción, la tiene toda.

Es como un hermano pequeño. Pero no os creáis que tan pequeño. Echad un ojo sino a la estructura de los hoyos. Veréis que los hay de todo tipo y con todo lo necesario para divertir. Incluida la facilidad.

HOBBY CONSOLAS

Sin muchas complicaciones

Decían los menos adecuados, habladores siempre, que no era nada del otro mundo "colar" una pelotita en un hoyo. Con otros juegos iban listos, pero con el último cartucho de la Game Gear tampoco van muy descaminados.

Jamás había hecho un circuito de un solo golpe. Pero con un par de partidas ni los fuegos artificiales me impresionaron. El fallo está en que hay pocos obstáculos, en que las cuestas son esquivables y en que en realidad no hay ningún escenario que llame demasiado la atención. Una cosa le salva, es poderosamente adicitivo y se deja jugar.

Giancarlo Vialli

HOBBY CONSOLAS

Más que jugablón

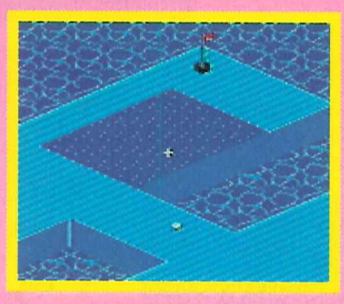
Inflexible por su construcción artesanal, Put & Putter revoca de primeras todos los fantasmas de injugabilidad "diversionista" que puedieran perseguirle.

Gráficos estéticamente iguales, scrolles suaves e incluso alguna que otra tensión producida por la incertidumbre del triunfo, son las beleidades que te regalarán sus programadores en esta versión personalizada del viejo y mítico Zanny Golf.

Aciertos jugátiles, maneras indiscutibles y calidad justa, en un cartucho de clase media con la preparación suficiente como para dar el salto a la fama.

Irresistible de por sí para mentes ancladas en el pasado o boquiabiertos de pro

J.L. Skywalker



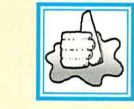
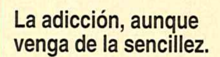
HOBBYTRUCO: *A la hora de pegar un buen golpe hay tres conceptos que debes tener en cuenta: el cursor, con el que fijas la dirección, la fuerza, marcada por una barrita de energía que sube y baja, y la suerte, indispensable siempre.*

LAS PUNTUACIONES

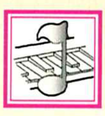
Deportivo

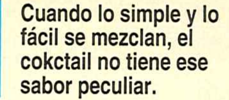
SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 2 y pasword
Nº de fases: 18 hoyos
Dificultad: Se mete la bolita, aunque no queramos



La adicción, aunque venga de la sencillez.



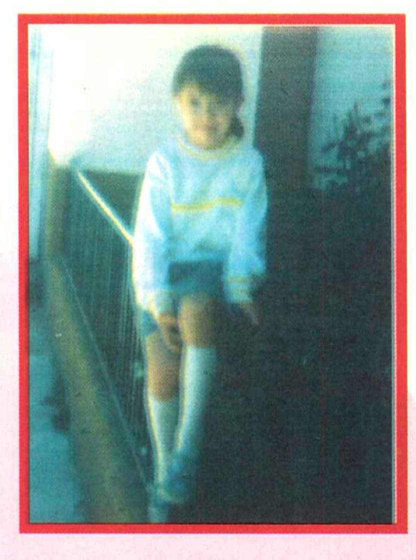



Cuando lo simple y lo fácil se mezclan, el cokctail no tiene ese sabor peculiar.






LASERS & PHASERS

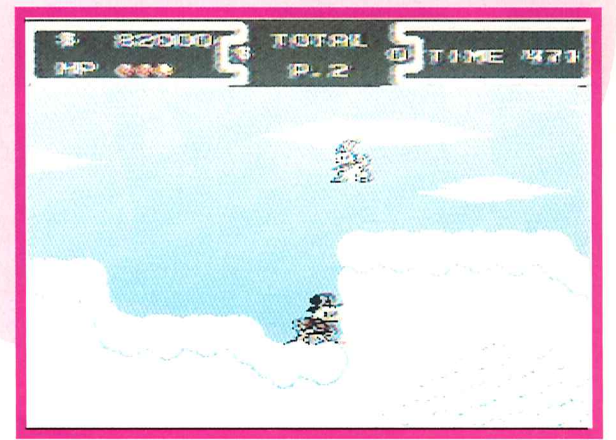


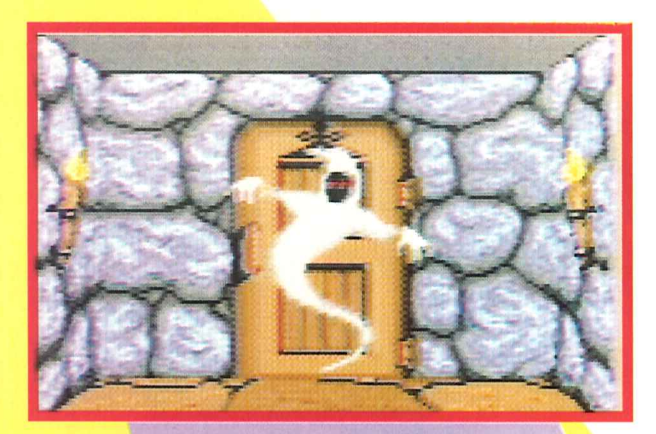
Ducktales



Atrevido Toon... ¿ A que no sabes que si en el Himalaya **llegas al final y te tiras hasta el lugar donde están los picos** vas a conseguir una Gilito-vida de pro? Pues apréndetelo porque mañana te lo pregunto.

Celia Caballero Codina
(Mahora-Albacete)





Might & Magic



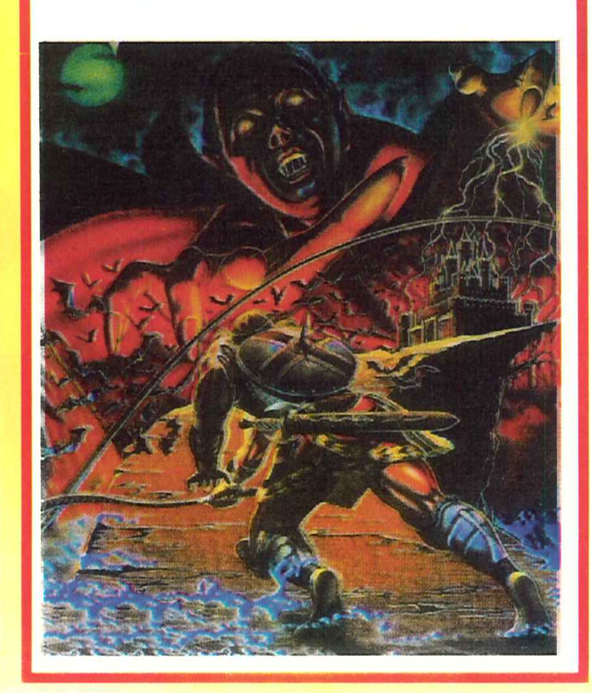
Guloso tú, desvencijado aventurero, te aporto un compendio vitamínico de enormes posibilidades protéicas que será de gran "help" a lo largo de tu funesta travesía. Para conseguirlo has de **repartir la comida un "montón" de veces** y asi observarás, ¡¡oh, milagro!!, que las raciones en vez de disminuir, **aumentarán**.



Castlevania



No te vamos a regalar un truco de infinidad de existencias ni nada parecido, pero sí una argucia cremosa mediante la cual conseguirás una espléndida **vida extra**. Para ello, y en el primer nivel, has de **ignorar la primera antorcha y golpear al resto** de ellas. Por arte de "Rococrock" tu marcador aumentará.



Dragon Cristal

GAME GEAR

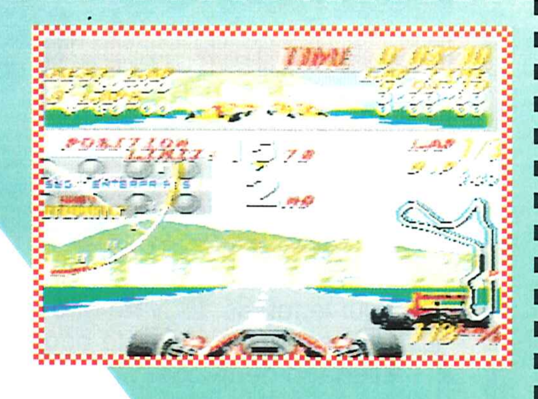
Si tienes poca energía y vas a algún laberinto donde no haya enemigos, debes **esperar a que aparezca la barra de energía**. En ese momento, y no otro, pulsa el **botón 2** sin parar hasta que el indicador llegue al máximo. Esto sólo lo puedes hacer cuando tengas comida.







Super Mónaco G.P.

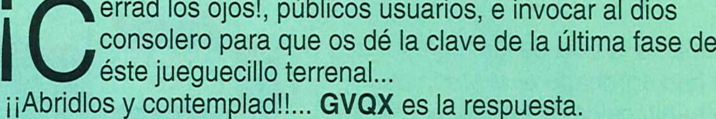




Siempre existirá algún mitómano de las cuatro ruedas que no sepa aquello de que "... de buen perdedor es saberse el peor...". Así, cuando te aparezca el mítico "GAME OVER", no tienes más que pulsar rápidamente el **botón A** para seguir jugando... aunque con un bólido menos potente.



Chips' Challenge



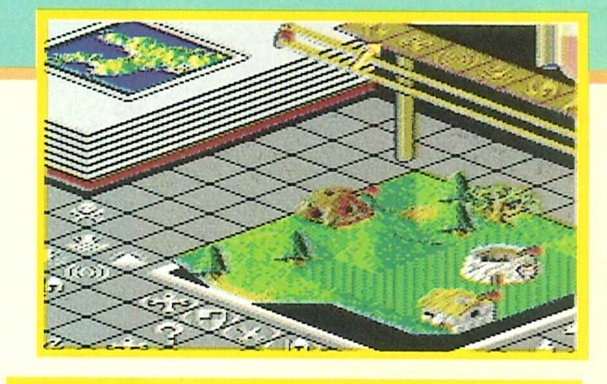
¡Cerrad los ojos!, públicos usuarios, e invocar al dios consolero para que os dé la clave de la última fase de éste jueguecillo terrenal... ¡¡Abridlos y contemplad!!... **GVQX** es la respuesta.

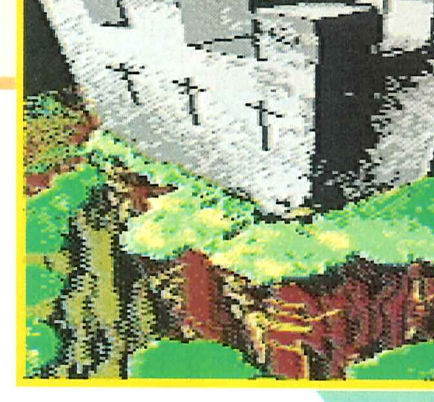


Populous



La mente pensante llamada Miguel Angel Gonzalez, alias "El Balear", ha colonizado estos cinco "passwords" (el 0'1% del total de mundos) de inconmensurables orígenes místicos para que disfrutéis con su presencia. Ellos son: **SCOQUEMET, EOAOZORD, NIMIHILL, MORINGILL** y **SWAUER**.





Sonic

La segunda vez que tengáis que enfrentaros al malvadoso Robotnik debéis dirigiros a la **izquierda** de la pantalla. De esta manera obtendréis una vida que os facilitará enormmente vuestra lucha... ¡ Buena Suerte!.

Bruno Gonzalez (Madrid)





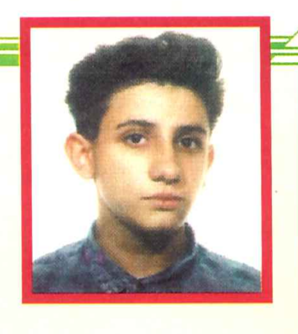


Dinablaster

Muchachuelo intrépido, ¿a qué estás esperando para teclear estos bonitos passwords de fines jugátiles en tu consola llevable?, ¿éh?.

1- OB3LBKMNMGKGKGKGKGKG
2- F1CP23DYDLF1F1KGKGKG
3- BOYD2KMNMY2H2H3L3L3N
4- MNF1MONMNFBOBOMOBOBG
5- NMKG13DJDGPCGKBCPCPG
6- NMCP2KMNM12H0BKH2H2G
7- H23LBPBOBHKGCPPB1F1F
8- H2F1MFYNMLPCGKM2H2HO
9- H1KGD22NMHKGCPBF1F1H
10- OBH2MNODYG1FL3DKGKGL
11- F1DY3222HODYNMKH2H2F





Ricardo Ramirez Gil (Barcelona).

SE BUSCA VIVO Y CONSOLERO

Aquí le tenéis. Él, y no otro, ha sido el causante de que esta página se haya llenado de trucos. Su habilidad parece no tener límites y este muestrario que os ofrecemos no es si no una pequeña parte de un catálogo de 24 trucazos que nos ha mandado el amigo. A ver si seguimos el ejemplo... y no miramos a nadie.

Burai Fighter

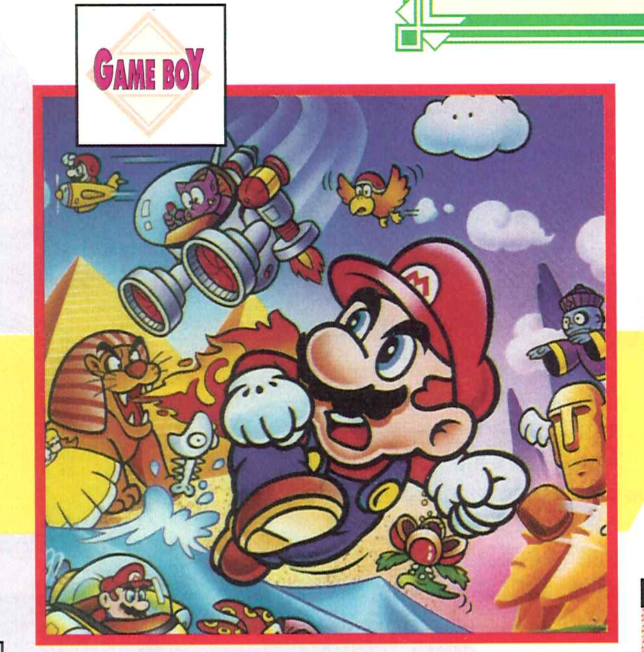


Ricardo no me ha querido dar más pistas. Sólo me ha dicho que introduzcas el código **LOBB** y... ¡¡¡a por ellos!!!

Super Marioland

Esta es la lista de las tuberías que han aprobado el examen de habitáculos de bonus, las cuales deberán incorporarse a sus puestos de trabajo en todas aquellas Game Boy que se les requiera.

Nivel	**número de tubería**
1-1	3 y 6
1-3	9
2-1	primera y última.
2-2	primera y última.
3-1	primera y última.
3-2	7
3-3	4
4-1	1 y 34



Robocop



Al enfrentarte a **ED209** en el cuarto nivel puedes derrotarle facilmente. Stop. Dispárale con el **Auto-G**. cuando parpadee la pistola. Stop. Esto reducirá cosiderablemente su energía. Stop final.

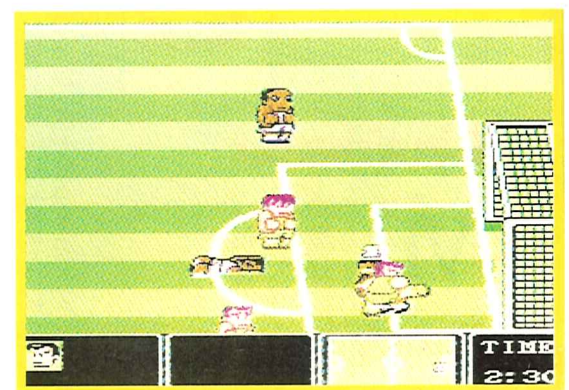
World Cup



Aparte de buenas piernas, existe un truco que os permite, cuales Micheles cualquiera, lanzar de una manera más potente hacía la puerta contraria. Éste consiste en dar una serie de pasos que varía de una selección a otra. Las cadencias son...

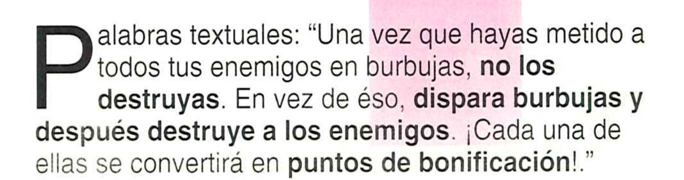
Francia: 4 pasos.
E.E.U.U: 8 pasos.
Alemania: 8 pasos.
Inglaterra: 7 pasos.
Italia: 13 pasos.
Holanda: 10 pasos.
Japón: 4 pasos.
Camerún: 5 pasos.
Rusia: 8 pasos.
Méjico: 11 pasos.
Brasil: 8 pasos.
Argentina: 13 pasos.



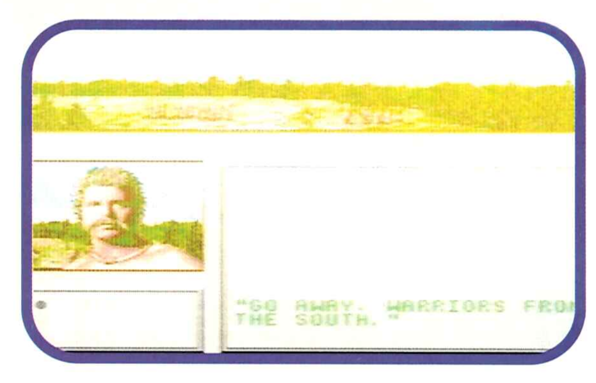


Bubble Bobble





Palabras textuales: "Una vez que hayas metido a todos tus enemigos en burbujas, **no los destruyas**. En vez de éso, **dispara burbujas y después destruye a los enemigos**. ¡Cada una de ellas se convertirá en **puntos de bonificación**!."





Centurion, Defender of Roma



Tras años de guerras "impúnicas", el centurión Luis Miguel López Jurado nos ha remitido una estratégica clave con la que conseguiremos **11 legiones consulares y 11282 talentos**. Con ello dominar el Imperio será coser y conquistar.

TKYC YEQM 5555 55VK VKVG J1N7

Spiderman

SEGA

Remontémonos al pasado y volvamos al futuro, en hábil acción envolvente, para aprender que la única manera de **apagar las luces** en éste aracnojuego es jugándolo con la dificultad **"Nightmare"** y **pegándole patadas a las bombillas y farolas** de toda la ciudad. Así de oscuro lo tenemos.



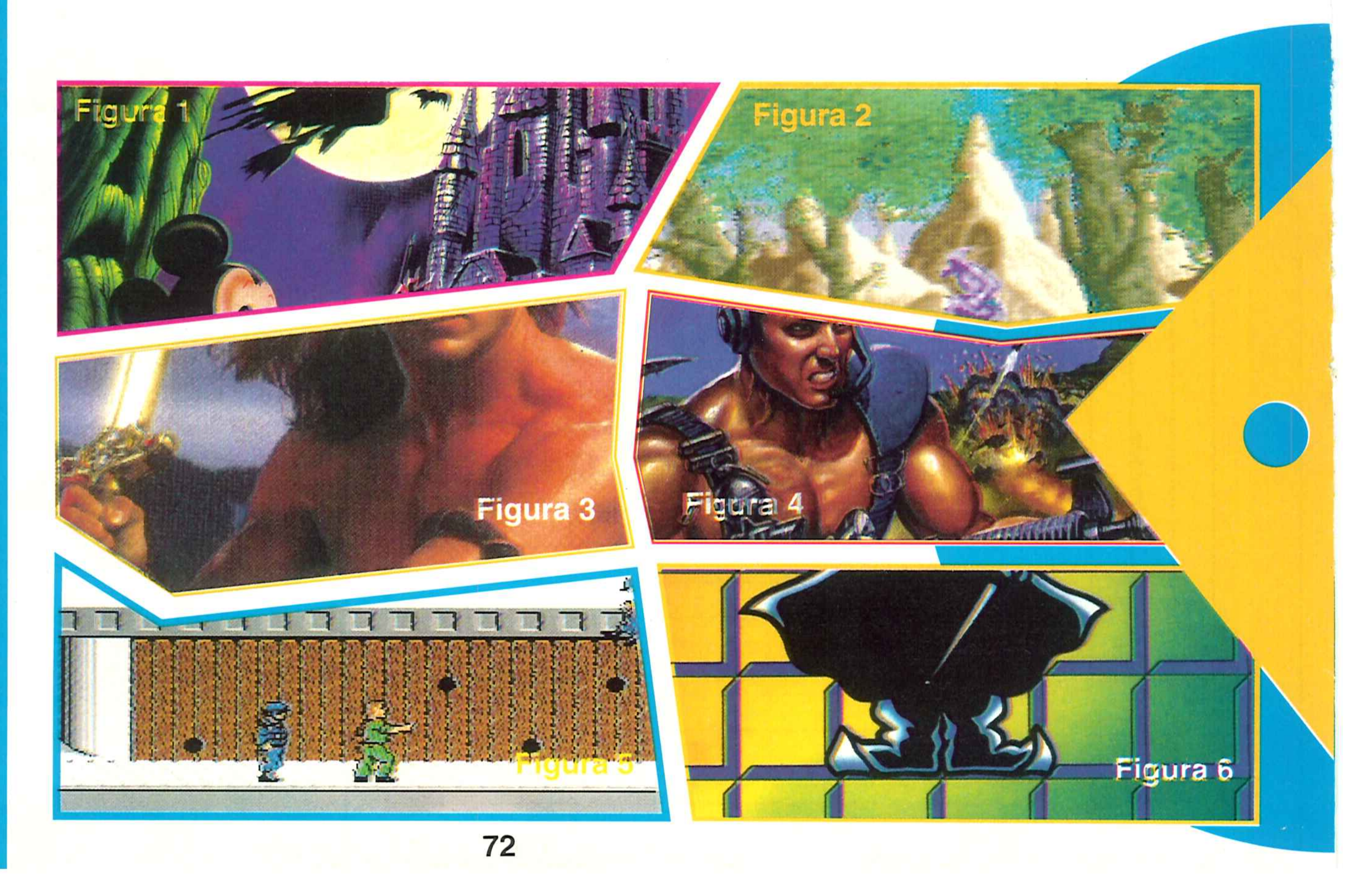


MEGACONCURSO HOBBY CONSOLAS

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!

Pero cómo?, ¿que todavía no has ganado una Game Boy?. Pues oye, chico, no será por falta de oportunidades, porque con este mes son ya nada más y nada menos que 850 las consolillas que hemos sorteado. ¡No está mal!, ¿no?. Y todavía nos quedan otras 150 más...

Bueno, bueno, no llores, que aún estás a tiempo de ser un afortunado "gameboyero". Así que ya sabes, encuentra los dibujos y pantallas que te proponemos este mes y ¡que la suerte te acompañe, consolega!.



PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

¡Qué LOCURA!

Truco del almendruco para el ESWAT

Por arte de birli birloque os vamos a proponer un truco para este juegazo de Mega Drive. Tomad nota.

Si dáis una vuelta por el retiro, os descalzáis a la altura del kilómetro doce de la carretera de Barcelona y pulsáis los botones A, B, C, D y todos éstos a la vez, pero a la inversa, en un cambio de rasante, obtendréis un menú que os permitirá modificar a mejor o peor, los gráficos, sonido y jugabilidad del programa.

Un apunte: si en vez de hacer la anterior operación en el citado cambio de rasante, lo hacéis de pié sobre un coche de la montaña rusa obtendréis, gratis, una bonificación especial de parte SEGA. Así de fácil.



CADA LOCO CON SU TEMA

Ojea bien estas viñetas por que las verdades que predica son de las que hacen época. Sólo una cosa más antes de que te salte la carcajada. Busca a tu padre, si es que lo tienes a mano, y enséñaselas, verás como a partir de ahora todos los argumentos que utilice contra ti y tu consola, serán derribados cual idea de redactor mediocre.

Sin nada más que decir se despide un maníaco de las consolas... ¡¡¡ Ah!!! se me olvidaba, nuestro artista se llama Juan Villas y parece que no vive en ningún sitio, ¿o se le ha olvidado poner la dirección?.

LA CARTUCHERA



El Terminator se pasa a modelo



Harto de pulular por las pantallas cinematográficas y de soltar tanto disparo sin ton ni son, el amigo Arnie ha decidido pasarse a nuestro, de momento, acogedor mundo consolero. En la instantánea de la izquierda podéis apreciar perfectamente la figura gallarda de Consolator protagonizando uno de los "spots" para los que ha sido contratado. Con un cuerpo de figurín, dientes de Signal y un estilazo a la altura de las circunstancias, el nuevo modelo de Segasss contribuirá a implantar una imagen fiera y violenta de la dieciseisbitera. Su nombre artístico dice bastante ¿no?. Y todo gracias al fotógrafo dislocado Rafael Garrote, de Amorebieta.

Descarriado futuro de Ñasca Soft

La popular empresa de origen isleño está atravesando una importante crisis financiera debido a sus malas gestiones con el trasiego de pistolas refractarias Turbo X2. Los ecológicos de turno han denunciado el invento por ser perjudicial para el oído de ciertas criaturas del bosque. El alarido ultrasónico y las radiaciones hidraúlicas de la pistola son capaces de derribar ciervos y escorpiones en doce millas a la redonda, así como de fermentar todas las higueras que permanezcan a menos de cuatro metros de ella. Ya sabía yo que esto de las consolas tenía sus inconvenientes.

Extra Hits Playables

1- Hommer Gomez Boliche Simulator (SETA, PRYNGOSIS)
2- Vip & Vip & Vip & Vip & Vip (TEMILIO ARAGON SOFT)
3- King Kwesko Adventures System (NONTIENDO NINTEDERE)
4- Gil y Gil Soccer Manager (FORZA ATLETI SOFT)
5- Su media cáscara de nuez (TELELE SOFT)
6- Amarillo es, amarillo es (LOLAILO SOFT DESIGN)
7- Lauren Testigo Streptease forum (LUNES Y 12 ARTRONICS)
8- Todosporunaconsolamejor. (ENHOBBYCONSOLASSOMOSASI)

Esta lista no ha sido elaborada por esta redacción. A ninguno se nos ocurriría tal número de tonterías.



Nuestro consolega Josep Cayuelas de Barcelona, arguyendo que no posee una Game Boy, pero deseoso de que cayera una en sus manos, nos ha enviado una curiosa estampita de un ingenio consolero Gameboyante la mar de cachondo y simpaticón. Esta criatura, que nació a las afueras de Osaka (Zamora), justamente a las orillas de un caudaloso estanque, viene provista de una cabeza consolera de porte altanero, un buen par de altavoces farfulleros, ¿os suena?, y un potente recargador de baterías portátiles que permite a la bestia andar a solas durante más de 10 años. ¿Habrá algún listillo que sepa lo que lleva por antenas?. Al que acierte con la respuesta correcta le enviaremos dos tatuajes de poner y quitar, que le otorgarán infinitos poderes.

SPARKIE, la hermana de SONIC

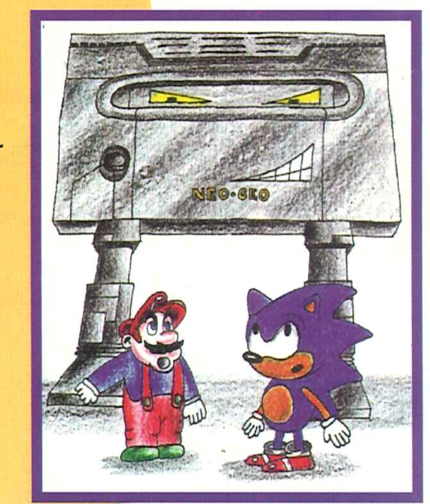


Nunca lo hubieramos imaginado. Sonic, el ínclito puercoespín, se lo tenía tan callado que si no es gracias a Delfina Palma, nuestra particular detective consolera destacada en Valencia, no nos hubiéramos enterado de nada. De todas formas aquí la tenéis, igual de oronda que su brother, tan guapísima y dispuesta a desbancar a su terrible hermano.

Ha sido tal su éxito que incluso se rumorea que el Director General de SEGASS, Racohido Ronk Ido, le ha ofrecido un papel protagonista en Polten Axex 3 y The Return of Gligogligo.

La tercera en discordia

La consola Neo Geo, harta del protagonismo de nuestros amigos Sonic y Mario, ha decidido irrumpir en la escena pictográfica ayudada por la sabia y hábil mano de Ricardo Barrios Martinez, Zamorano él. Según cuentan las leyendas, durante uno de los ya innumerables combates entre los dos héroes, una rectangular y gigantesca figura negra apareció tras el ramaje y comenzó a proferir alaridos por sus quince canales stereos, al tiempo que observaba, a través de sus ojos de 4096 colores, como las tristes figuras huían a galope y sin mediar palabra.



Neo Futbol Challenge Castellón 93

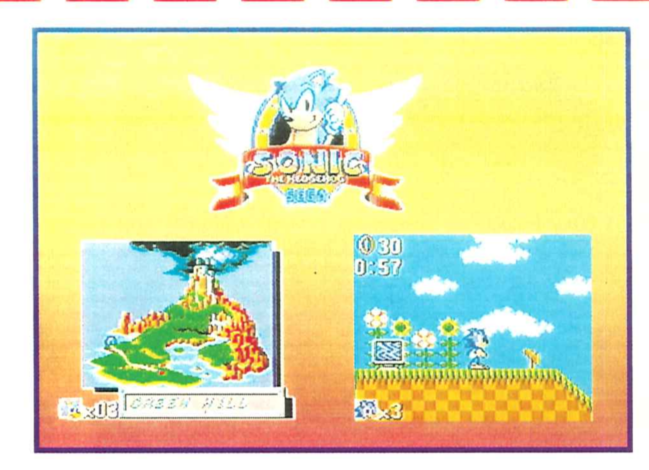
Todavía estamos a tiempo de hablaros de un nuevo juego de fútbol, por si acaso no habéis quedado satisfechos con el reportaje de este mes. **Electontis Plas**, empresa dedicada al software por modem, ha desarrollado un simulador de balompié a raiz del próximo mundial, que tendrá cita en la ciudad sueca de Castellón. Este programón incorpora todos los avances técnicos y tácticos de los últimos tiempos tales como el scroll multiperitonal o la elección de insultos para proferir al público, al tiempo que incorpora tres posibles perspectivas del partido, horizontal, frontal a la altura de las botas del árbitro, y una a vista de pájaro desde el cometa Halley.



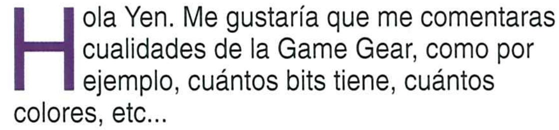


Aquí me presento nuevamente ante vosotros, dispuesto, cuan Quijote consolero, a desfacer cualquier entuerto que se os presente en vuestro tortuoso caminar por el apasionante mundo de los videojuegos. Y ya sabéis, caballeros consoleantes, dirigid vuestras misivas a:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID
indicando en una esquina del sobre:
TELÉFONO ROJO.



Game Gear a tope.



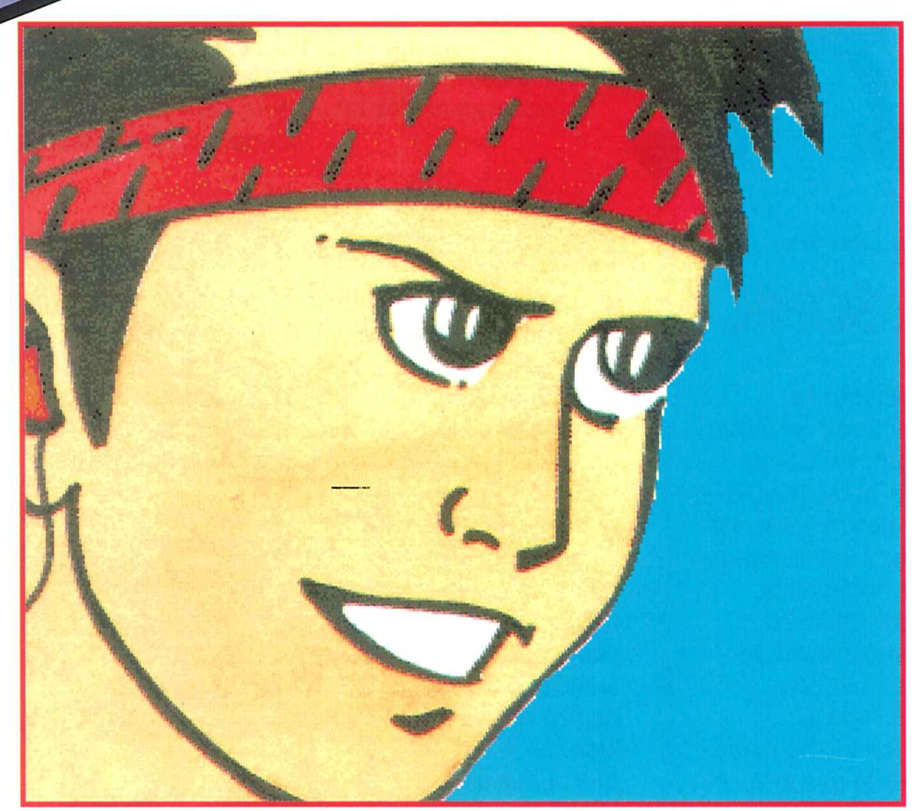
Hola Yen. Me gustaría que me comentaras cualidades de la Game Gear, como por ejemplo, cuántos bits tiene, cuántos colores, etc...

También quería saber si va a salir el Tetris, o si sólo lo hay en las Nintendo. ¿Van a sacar el Road Rash, Indiana Jones o James Pond?. ¿Y para cuándo el Sonic?.

Jorge Gómez Sandomingo. Ferrol (La Coruña).

La cantidad de bits de la Game Gear asciende a ocho, y algunas de sus cualidades más interesantes son 32 colores en pantalla, una paleta de 4096, y sonido estéreo a través de cuatro canales. Además dispone de interesantes accesorios como adaptadores para jugar con los cartuchos de la Master, una lupa para ampliar la pantalla o un sintonizador para ver la tele en la consola. ¡Qué pasada!.

El Tetris tiene no tiene prevista su aparición para Sega, tendrás que conformarte con el Columns, que tampoco está nada mal. El Road Rash aparecerá para Master el 31 de febrero y el James Pond dos días después. Bromas a parte, el único que aparecerá para Game Gear es el Indiana Jones, y muy prontito. El sensacional Sonic estará en la calle prácticamente ya.



¿Master System o Nintendo?

Hola Yen, querría que me aconsejaras sobre una duda. Me quiero comprar una consola y no sé cuál elegir, la Sega Master System o la NES. ¿Cuál es mejor de las dos?. También ma gustaría saber si alguna de las dos compañías va a editar el juego Pang. ¡Gracias!

Jorge Regueiro Bernadans (Zaragoza)

Ya veo que queréis poner en peligro mi puesto de trabajo con este tipo de preguntitas, pero intentaré mantener el tipo y responderé lo mejor posible a tu pregunta.

Las dos consolas tienen unas características técnicas muy similares, y si, por ejemplo, la Nintendo destaca ligeramente en el sonido, las Master System lo hace en los gráficos. Vaya lo uno por lo otro. En cuanto al catálogo de juegos es más que amplio para las dos, y ambas disponen de títulos de gran calidad y renombre. Quizás la única diferencia entre ambas es su "filosofía": la Nintendo posee un tipo de juegos un poco más "infantiles" (plataformas tipo SuperMario), mientras que Sega está orientada más bien a un público juvenil-molón, (léase héroe tipo Sonic), aunque, por supuesto, ésto tampoco puede considerarse como una norma fija. En cuanto a tu segunda pregunta, de momento nadie se decide a sacar este juegazo. Una pena.

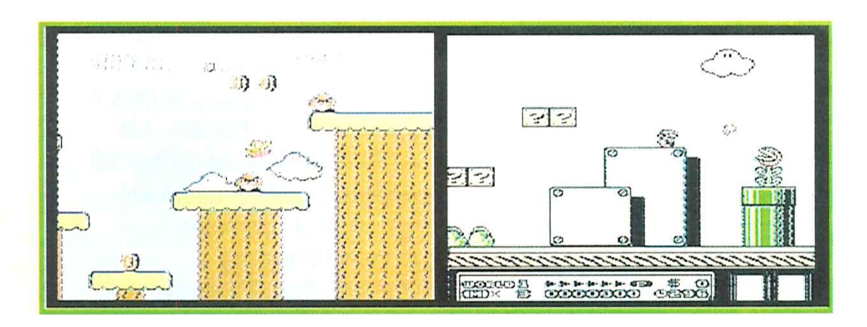
Mario 3 es mucho Mario 3

¡Hola, como te va!. Te escribo para resolver de una vez por todas una gran duda que tengo sobre el Mario 3. ¿No se parece mucho al 1?. Me han hablado muy bien de él, pero lo que he visto se asemeja mucho al primero.

Pensaba comprármelo, pero lo encuentro no igual, pero si muy parecido.

Espero que puedas resolverme esta duda. Muchas Gracias.

Felipe Pérez Blanca (Sevilla)



Antes de responderte, felicita de mi parte a quien te haya hablado bien del juego, por supuesto lo merece.

Sin embargo, tengo que decirte que, aunque a simple vista el juego pueda resultar parecido gráficamente a su predecesor, no hay nada más lejos de la realidad en cuanto al desarrollo.

La primera entrega dispone de un total de 32 mundos, y el Mario 3, dispone de... agárrate a algo sólido que tengas cerca, la friolera de 90 mundos. La tercera parte también te permite convertirte en varios personajes, mapache, rana, etc. Tiene cantidad de sub juegos: una tragaperras con figuras, una caseta de objetos, un juego de cartas, y la primera versión del Mario Bros incluida. Se han incorporado nuevas cualidades para Mario: nadar, cuasi volar, deslizarse, y también se cuenta con la presencia de Luigi como segundo jugador.

En fin, que decir que estos dos juegos son iguales, es como comparar un seiscientos con un Rolls Royce, y no es que quiera ofender al Mario 1, pero las diferencias son, créeme, más que notables.

El Super Mario 3 es, sin duda, uno de los cinco mejores juegos de la década.

Plataformas en Game Boy

Hola Yen. Voy a tener la Game Boy y quería hacerte estas preguntas: 1.- ¿Es tan bueno como dicen el Escape from camp Deadly?.

2.-¿Qué juegos me recomiendas parecidos al Bobble Bobble?. Espero tus respuestas.

Jesús (León)

Pues aquí van las respuestas individuo Gameboyero.

1.- Aparte de bueno es muy, muy complicado y pasarán tardes y tardes antes de que lo acabes. Incluye voces digitalizadas y grandes dosis de adicción. Mi nota particular es 84 por ciento.

2.- Te puedo recomendar un gran juego que todavía no está en España, pero que lo estará pronto. Es una versión de la popular máquina Snow Bros y se llama Snow Bros junior. También puedes probar el Bugs Bunny 1 ó 2 de próxima aparición y el Solomon's Club comentado en este número, sucesor del increible Solomon`s Key.



El esperado Street Fighter 2

¿Cómo va Yen?. Te escribo porque tengo una duda sobre si va a salir o no un juego para Mega Drive. El juego del que te estoy hablando se llama Street Fighter 2, que me gustó mucho cuando lo ví en las salas de juegos.

Jordi Miró Fernández (Barcelona)

La respuesta es afirmativa, amigo Jordi. Este trepidante juego que causa furor en las salas recreativas verá la luz para Mega Drive, pero atento, porque sólo lo hará en formato CD Rom debido a la complejidad de sus gráficos. Así que ya sabes, si quieres disfrutar de tan alucinante juego... a comprarse un CD Rom.

Eliminar a Bloody Malth

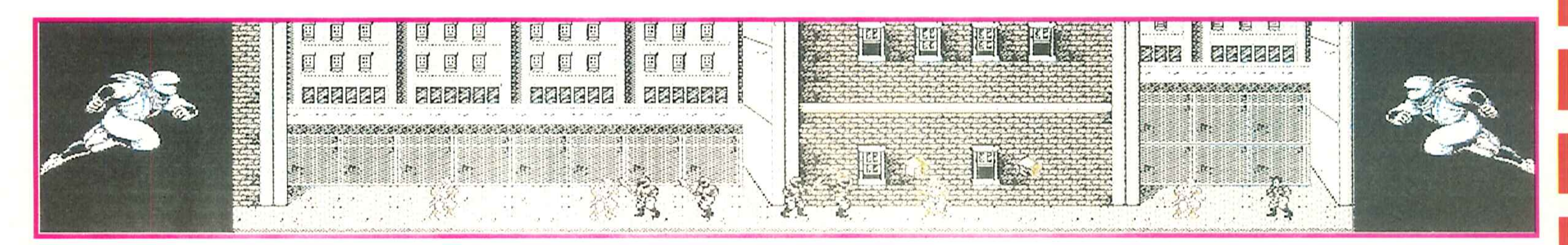
Hola Yen, quiero preguntarte cómo se pasa a Bloody Malth en Shadow Warriors de Nintendo. Gracias.

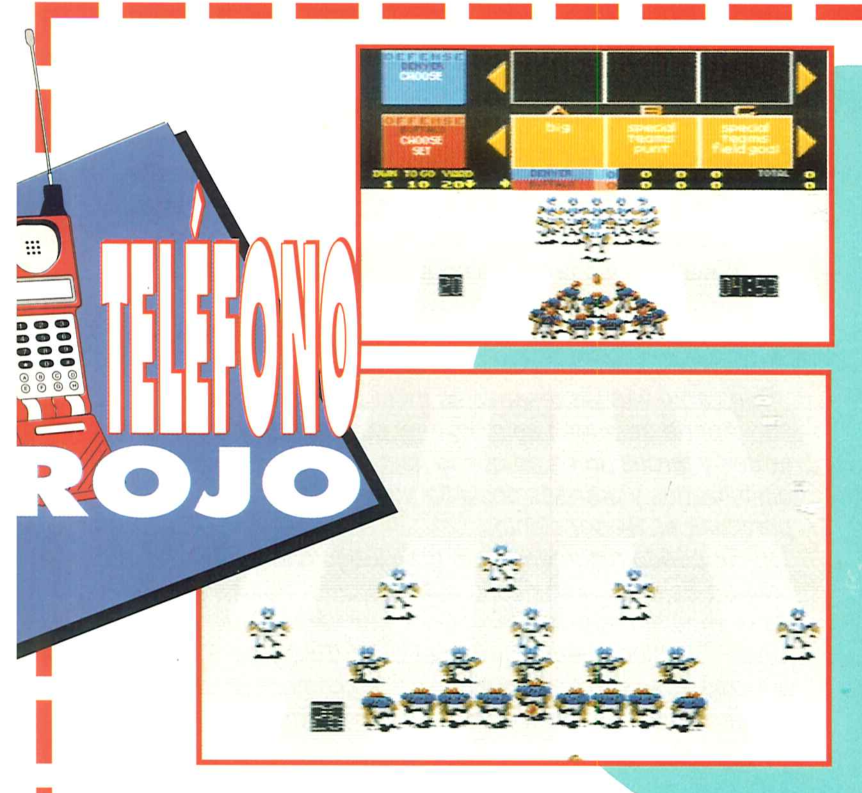
José Ruiz Suarez (Asturias)

Este enemigo del nivel 5 es bastante complicadito de eliminar, pese a ello te voy a dar un pequeño pero vital consejo.

Bloody acostumbra a disparar unas desagradables bolas de fuego a pequeños intervalos. Pues bien, la estrategia más útil para eliminarlo es la siguiente. Ataca siempre por lo bajo y de manera muy rápida, procurando, -más te vale-, que sus porciones de energía bajen antes que las tuyas.

Por cierto, ¿sabías que en Japón ya han sacado la tercera parte de este auténtico mito?. A ver cuando llega a España.





Juan José Madden Football

¡Hola Yen, majete!. Resulta que me compré el John Madden American Football, (un juego sensacional), y en la parte de atrás del cartucho salen pantallas de este juego, en el que se ven partidos en terreno fangoso, nevado y de hierba. Mi problema es que siempre juego en hierba y contadas veces en la nieve, pero nunca he llegado a competir en terreno fangoso. Te ruego que eches una ayuda consolera a este mega player agobiado...

Juán José Ollé Aguilar (Barcelona)

Muchas gracias por las claves que nos mandas, las apuntaré en mis repletos archivos.
Antes de nada quiero felicitarte por haber conseguido el mejor juego deportivo para Mega Drive, junto con el EA Hockey. Un amiguete mío y experto consolero le otorgó un merecidísimo 93 por ciento en su ranking particular. Además este cartucho fué galardonado como juego del año en el 91, todo un éxito.
Me da la impresión, Juán José, que, por razones que desconozco, el terreno de arena no ha sido incluído en la versión final. Buscando en los play offs podrás encontrar que, por ejemplo, en el enfrentamiento Pittsburgh vs Buffalo competirás en terreno nevado. Seguro que ya lo sabías, pero...
Si eres un amante de este juegazo, te alegrará saber que acaban de sacar una segunda parte, John Madden ´92, que incluye opciones como repetición de jugadas, dos jugadores en el mismo equipo contra la consola, jugadores todavía más inteligentes, lesiones, expulsiones, etc... todo un compendio de cualidades que esperamos tener pronto en nuestras consolas.

¿Alguna duda?

Hola Yen, soy un gran admirador de Hobby Consolas y quiero preguntarte estas cosas:
1.-¿Existe un cable para conectar una Game Gear a otra?
2.-¿Es verdad que la Neo Geo es la mejor consola del mundo?
3.-¿Se puede conectar la Game Gear a la red y al coche?
4.-De las portátiles en color, ¿cuál se ve mejor?
5.-¿Se pueden utilizar los cartuchos de Lynx en Game Gear?
6.-¿Son iguales los cartuchos de NES a los de la Master?
7.-¿Cuántos cartuchos te dan con la Game Gear? ¿cuáles ?
8.-¿Cuánto vale el convertidor de Game Gear?

Alberto Romero Aranda (Jaén)

Bueno Alberto, casi no me has dejado ni respirar con tanta pregunta, pero intentaré sacarte de dudas y darte contestación a la totalidad de tus ruegos y consultas.
1.-Sí, y lo puedes comprar ya mismo; para más detalles se llama Gear to Gear cable.
2.-Es la mejor y la más cara. Sus características técnicas la convierten, hoy por hoy, en la más potente del mercado consolero. Es un auténtico capricho, pero hay que pagarlo.
3.-El adaptador a corriente y el de mechero para coche están disponibles también a partir de ya.
4.-Las dos pantallas ofrecen imágenes semi-nítidas e incorporan controlador de brillo. La calidad es bastante similar, pero sobre gustos...
5.-Los cartuchos son totalmente diferentes e incompatibles entre sí. Para Game Gear sólo valen los de Game Gear, y para Lynx idem de idem.
6.-También son totalmente incompatibles e intransferibles.
7.-Te regalan uno, y es el adictivo Columns.
8.-Más o menos 6.900 pts del monte.
Contestado estás, Alberto.

Conversor MD-GG y Super Famicom

¡Hola Yen!, quisiera saber si van a sacar un conversor para la Mega Drive y Game Gear. También me gustaría que me dijeras si va a estar la Super Famicom para estas navidades.

Juán Sanchez Velasco (Madrid

Siento desilusionarte, pero entre la Mega Drive y la Game Gear no hay ningún adaptador, de momento, y posiblemente nunca. En la portátil no podrían funcionar, por motivos de hardware, los juegos de Mega Drive, y no creo que ningún usuario de la 16 bits busque o necesite juegos de Game Gear.
Mucho me temo, Juanin que la Super NES no la veremos hasta, como muy pronto, las próximas navidades, y eso con suerte.



Las comparaciones...

Hola Yen, amigo consolero. Tengo la consola NES y quisiera comprarme una de 16 bits y no sé si comprarme la Mega Drive o esperar a que salga la Super Famicom. ¿Me puedes decir qué diferencias tienen y aconsejarme una de las dos?. Gracias.

Asier Herrero Menéndez (Vitoria)



Veo que os gusta ponerme en aprietos con las comparaciones ¿eh?. Pues nada, te voy a dar jarabe técnico-consolero, pero aviso que es la antepenúltima vez que hablo de este tema de las comparaciones.

Las dos consolas funcionan a 3,5 Megaherzios de velocidad. La paleta de colores de la Mega Drive es de 512 colores con 64 a la vez, y la de la Super Famicom de 37.268 colores con 256. Mega Drive maneja hasta 80 sprites en pantalla y la Super hasta 128. En resolución gana la Mega Drive con 320 x 224 frente a los 256 x 224 de la Nintendo. Sin embargo, las malas lenguas dicen que con la incorporación del CD Rom en la Mega Drive, las diferencias con la hermana mayor de Nintendo quedarán ampliamente superadas. Pero para comprobar este punto tendremos que esperar aán algún tiempo.

Lo único que te puedo decir es que las dos me parecen alucinantes. La principal diferencia entre ambas es que una ya la puedes comprar, mientras que la otra no sabemos cuándo aparecerá oficialmente en España.

Un chico previsor

¡Qué hay Yen!. Soy un consolero de Nintendo y te escribo para que me digas si todos los joysticks de la NES servirán para la Super Famicom o viceversa. Y a ver si me puedes decir algún truquillo para el Trojan que es la tira de difícil.

Jesús Mallada (Vigo)

Siento desilusionarte Jesusito, las conexiones para pads de control de la Super Famicom, o Super NES que así se llamará en España, son total y radicalmente diferentes a los de la NES., es decir, que son incompatibles cien por cien.

De todas formas con la Super NES vienen dos pads la mar de majos y super manejables que te servirán a las mil maravillas.

Para el adictivo y difícil Trojan, tan sólo conozco un truquillo que me viene en estos momentos a la cabeza. Sin embargo, es bastante interesante pues te permitirá continuar cuando te maten.

Durante la pantalla de títulos, mantén presionado arriba y start. Fácil, pero productivo.

DESAFÍO TOTAL



Amanecer rojo en Marte

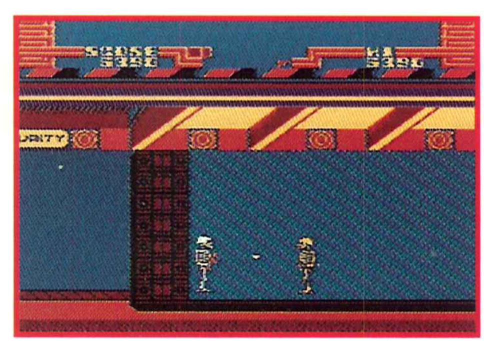
Douglas Quaid es un musculoso individuo que se halla aquejado por continuas pesadillas sobre fantásticas experiencias en la superficie de Marte.

La obsesión llega a superarle y decide acudir a una agencia de "viajes" para que le implanten los recuerdos de unas vacaciones en el planeta de sus "sueños". Al manipularle el cerebro salta un resorte de memoria y la conducta del tranquilo trabajador se dispara, lo cual le hace comportarse como si de un agente secreto se tratara.

A partir de ese momento es perseguido por sus supuestos enemigos y, en su lucha, Quaid tiene una fijación: descubrir su auténtica personalidad y viajar a Marte para descubrirlo.

Una vez allí su tarea consistirá en contactar con la resistencia para luchar contra los esbirros del malvado Cohaagen...

Declarándome por adelantado adulador de la sensacional película, no puedo sino hallarme extrañado ante la extraña conversión realizada por las normalmente bienhechoras manos de esos geniecillos llamados Acclaim.





Y el caso es que los decorados y movimientos son aceptables, al igual que sus sonidos y melodías pero... hay algo que no encaja.



La jugabilidad es rara, como de otro planeta, debido a una dificultad excesiva y unas "entrefases" que descolocan el desarrollo del argumento peliculero. Policías invencibles, robots demasiado inteligentes o malos malísimos que te perseguirán hasta la saciedad, coronan la difícil misión de un juego al que no se le puede catalogar por sus escaseces y sí por sus aciertos. Sin embargo, insisto, es bastante extraño.





VIGILANTE



Una de lucha callejera

Los Pogues, una detestable pandilla especialista en atormentar a todo tipo de gentes de corta y mediana edad, ha raptado a la novia de Mark. Y tú, ¡cómo no!, te presentas voluntario para ayudar a tu colega.

Y cuando te metes del todo en la historia, no tardas en descubrir que Vigilante es un claro seguidor del género Renegade o Double Dragon y, por lo tanto, tu fecunda y complicada misión va a ser sacudir canela y castañazos a todos los personajes que se te acerquen a menos de un kilómetro a la rectangular.





HOBBYTRUCO: La manera más eficaz de eliminar a los motoristas es saltar y, al caer, patada aérea. Infalible.

Tu novia espera al final de cinco hermosos y dificultosos niveles: las calles de la ciudad, el lúgubre cementerio de coches, el puente de San Francisco, los barrios bajos de Nueva York y, por fin, los edificios en construción de las afueras de Washington, donde permanece, colgada de una grúa, nuestra bella moza.

Unos gráficos llamativos, muy grandotes y con un color sabiamente utilizado, hacen que le otorguemos una puntuación de notable al apartado visual, sin duda lo mejor del juego. Por otra parte, cinco niveles no parecen mucho, pero teniendo en cuenta lo dificilillos que son, las cosas quedan bastante equilibradas.

Adictiva y jugablemente hemos de decir que no funciona muy mal, aunque tampoco es ninguna maravilla del espacio exterior.

El tema realmente lamentable del juego es el sonido: melodías quincedurescas y sonidillos torpes que parecen sacados de una cacharrería en horas bajas; penoso, penoso.

Con todo y con eso, puedes sacar provecho a un juego que nació para ser legendario y se quedó en legionario.



HOBBYTRUCO: Si queremos emprender la misión de una forma certera, tendremos que practicar antes las artes marciales.



Recomendado para los fans de la máquina y para quienes gustan de repartir leña a diestro y siniestro.







En esta escena podréis ver el misterioso y cruel rapto que sufre la amada de nuestro protagonista, María, quien es introducida por la fuerza bruta en una oscura y sucia furgoneta. A partir de este momento, todo serán patadas y puñetazos.

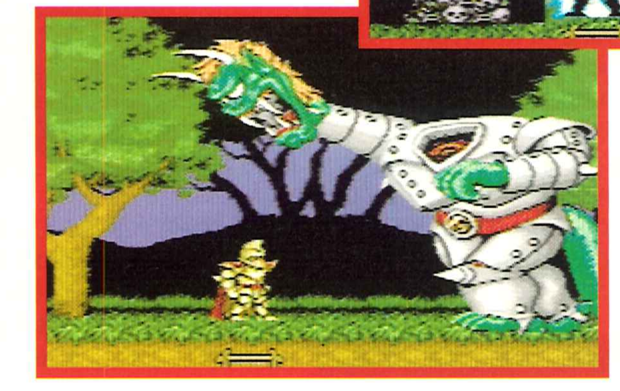
GRÁFICOS	84
SONIDO	45
JUGABILIDAD	73
TOTAL	71

GHOULS'N GHOSTS





Uno contra todos y todos contra uno



Todo es genial en este cartucho: la adicción, la jugabilidad... pero los escenarios merecen una mención especial por la enorme variedad de bellos parajes a los que nos transporta.

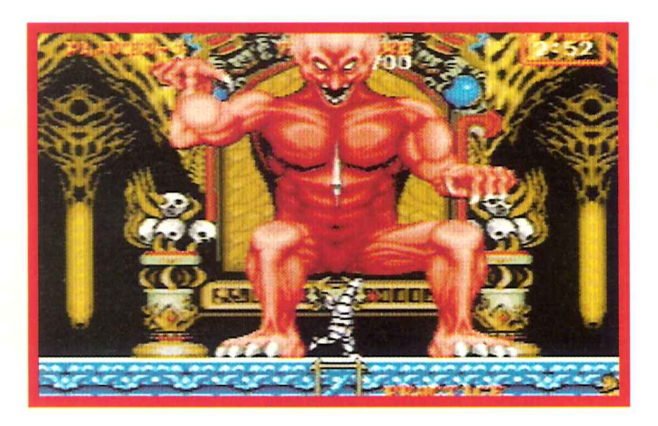


La tiranía del rey de las tinieblas estaba en su máximo apogeo. Todo el país de Lexet permanecía bajo el yugo del infecto y torpe tirano. La ciudad se hallaba sumida en un caos de llamas y destrucción y los pocos habitantes que habian conseguido sobrevivir, huían despavoridos.

¡Esto clama venganza!. Pero, un momento... parece que por el horizonte viene algo, un resplandor, plateado, sí, es él, Sir Arthur de nuevo. ¡Ahora sí que podemos decir que los malos lo llevan claro...!

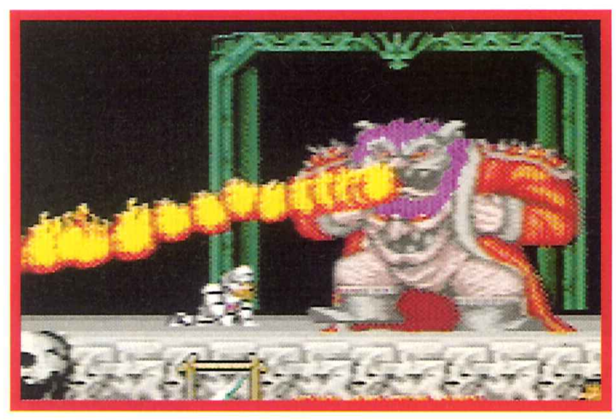
Y sin más preámbulos épicos, pasamos a contaros, breve pero claramente, las características más importantes de este apasionante cartucho: mapeado gigantesco, enemigos de todo tipo y especie, gran variedad de destructivas armas, cofres mágicos con sorpresas incluídas (te pueden convertir en pato o darte una valiosa armadura), guardianes fin de nivel impresionantes, increíbles melodías, escenarios alucinantes, diversidad de fases que se juegan de diferente manera...

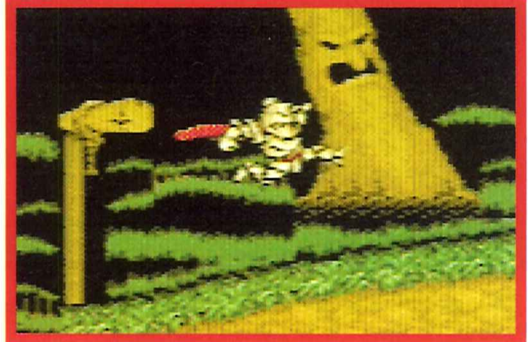
Por todo ésto y por mucho más, sólo cabe un resumen: mortalmente bueno y necesario. Uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos.





HOBBYTRUCO. Tenemos un sensacional truco, pero como no nos cabe entero, os remitimos al Nº1. De todas formas, una pista. Para elegir nivel pulsad, cuando aparezca el logo de Ghouls´n Ghost, arriba, abajo, izquierda y derecha.





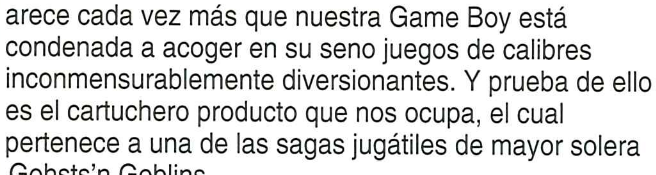


GRÁFICOS	93
SONIDO	92
JUGABILIDAD	95
TOTAL	93

GARGOYLE'S QUEST

GAME BOY

Alas de mariposa

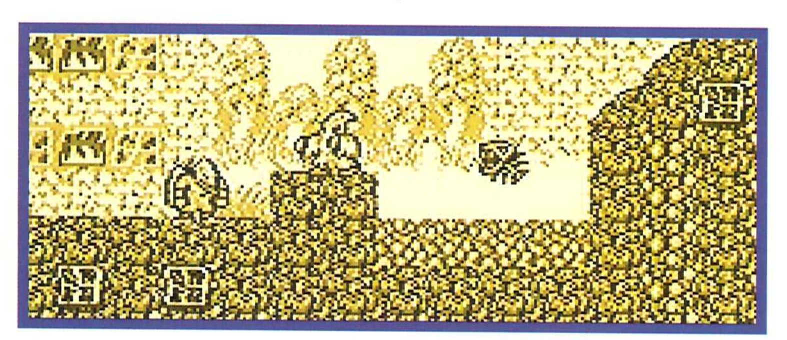


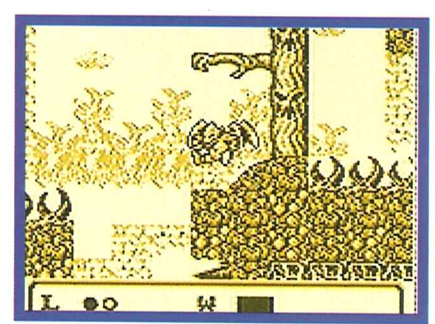
Parece cada vez más que nuestra Game Boy está condenada a acoger en su seno juegos de calibres inconmensurablemente diversionantes. Y prueba de ello es el cartuchero producto que nos ocupa, el cual pertenece a una de las sagas jugátiles de mayor solera mundial: Gohsts'n Goblins.

Con un argumento imaginable, en el que un maloso se hace cargo personalmente de hacérselo pasar mal a los habitantes de un mundo llamado Ghoul, y un desarrollo lineal lleno de decorados ambientabilísimos y enemigos quasi-infranqueables, hemos de intentar que nuestro "persontasma" surgido del más allá consiga sus objetivos, que no son otros que conservar la vida.

Gráficamente el jueguecillo es sensacional, tanto por los citados escenarios como por los rápidos y laterales scrolles y perfectibles personajes, y a nivel sonoro las melodías amenizan "marchosamente" unas partidas llenas de ilusión maquinera que a buen seguro te impedirán que te despegues de la portátil.

Un cargamento de diversión.

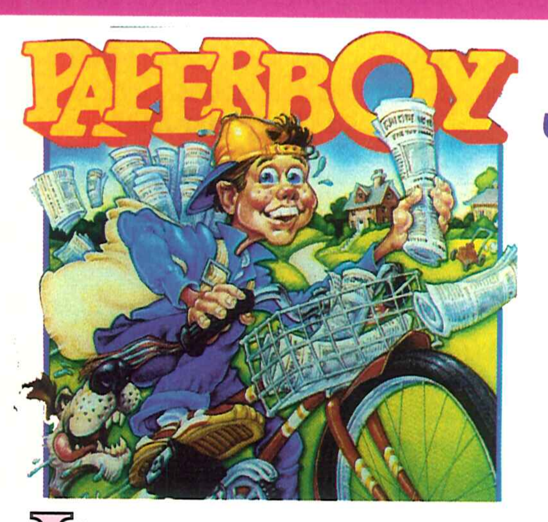






PAPERBOY

LYNX



Jimmy el repartidor

La gran pasión del pequeño Jimmy era montar en bicicleta y dormir la siesta en las noches de plenilunio . Pero no se puede vivir de eso, el jovencito ya rondaba los treinta años y su familia amenazaba con echarle de casa si no se convertía en hombre de provecho.

Visto y no visto, y si te he visto no me acuerdo, nuestro simpático jovenzuelo se ha comprado una bici con ABS y se dedica al noble oficio de repartir periódicos en el vecindario.

Pero poco se imaginaba lo difícil y laboriosa que era la tarea de repartir prensa del corazón en Leñazo street. Coches de apariencia agresiva, bocas de riego, bailadores de break dance, coches fúnebres con el freno de mano suelto, borrachos, ladrones, niños en triciclos y un sinfin y sin sabor de peligros callejeros y collejeros serán tus compañeros habituales durante tu jornada laboral.

Tu labor diaria consistirá en meter todos los periódicos en sus correspondientes buzones y conseguir que el número de suscriptores no baje.

Unos gráficos bastante buenos, coloristas, simpáticos y un sonido agradable y resultón, sobre todo el de los efectos especiales, son los principales elementos que componen este Paperboy. La adicción que es capaz de inyectarnos es modificable al gusto del usuario. Si te gustó la recreativa y la posteriores versiones te encantará, si no...

Un clásico sobre dos ruedas que siempre nos gustó y que siempre nos gustará.





EN CARTEL

SUPER MARIO 2

NINTENDO

Mario, el ecologista





HOBBYTRUCO. Por si no lo sabías, en el juego podrás coger a algunos enemigos, arrojarlos y utilizarlos para defenderte de otro tipo de incordios.

Aquella mañana Mario se despertó con un gran sobresalto. Estaba sudando y sufría un horrible dolor de cabeza. Había tenido una horrible premonición, pero aún no sabía lo que aquello podía significar.

A la mañana siguiente, nuestro héroe junto con Luigi, Toad y la princesa, partió hacia la montaña mágica con la intención de averiguar qué era lo que se escondía tras su presentimiento. De pronto, en un recodo del camino, una gran cueva se abrió ante nuestros cuatro amigos quienes, sin dudarlo un instante, se adentraron valientemente en ella...

Y así se inicia la segunda gran odisea del archipopular Mario, aventura que si bien posee la típica estructura de juego de plataformas que ha hecho recorrer el mundo entero a nuestro bigotudo héroe, introduce la novedad de permitir escoger el personaje con el que empezar cada nivel.

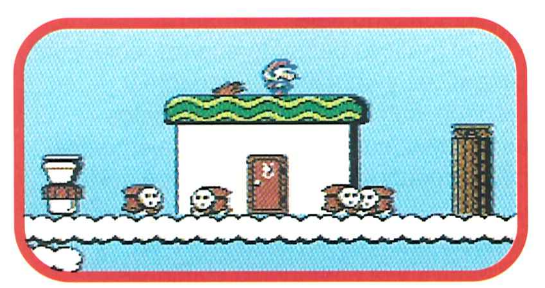
A parte de Mario, puedes elegir a Luigi, su colega, a Toad, la seta marchosa, o a la princesita del monte. Cada uno de estos personajes tiene sus propias características: el que más salta es Luigi, la que menos la seta, Mario es el más rápido, etc...

Tu objetivo en el juego será "despejar" de alimañas veinte sectores que forman la totalidad de los siete mundos. Y al final de cada sector hay un jefazo que, si no andas con ojo, te reducirá a fosfatina humana. En el último nivel te espera el propio Wart, culpable de las desdichas del reino vegetal.

El uso de objetos es fundamental en esta secuela del genial Super Mario Bros, pero no te asustes, porque su utilidad es totalmente evidente y no deberás comerte demasiado el coco.

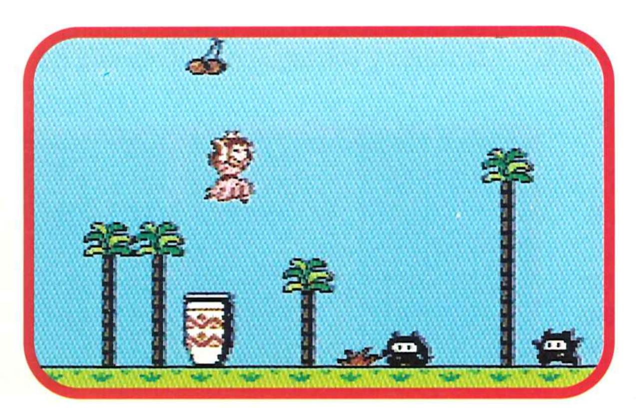
Los objetos que vayas recogiendo te servirán como arma arrojadiza para todo tipo de enemigos. Igualmente, en ellos podrás encontrar vidas, setas que te harán más grande, bombas arrrojadizas, conchas de tortuga, monedas, llaves para abrir puertas y poderes especiales.

Un sobresaliente altísimo en adicción merece este juegazo, que, además, nos concede unos gráficos supercachondos y un sonidillo igualmente genial y pachanguero cien por cien. Todo ésto y un poquito más consigue crear un gran juego de plataformas que se encargará de transportarte por los increíbles mundos del reino de los vegetales en busca de aventuras y diversión. Y estamos seguros de que las vas a encontrar.



HOBBYTRUCO. No olvides que el juego está plagado de pantallas de bonus ocultas. En muchas de ellas tendrás que entrar obligatoriamente para poder continuar la aventura.





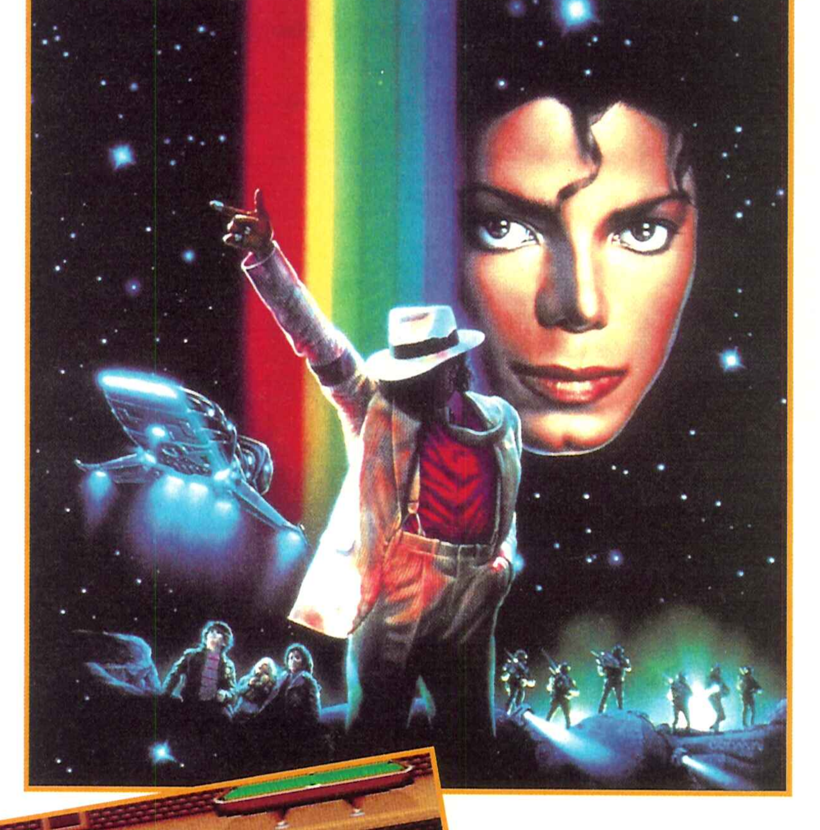


GRÁFICOS	70
SONIDO	85
JUGABILIDAD	92
TOTAL	88

MOONWALKER



Michael Jackson al rescate





Michael era un joven normal. Trabajaba por las mañanas en una lavandería para perros a cambio de comida para su canario, mientras su hermana pequeña convalecía de anorexia en un corral cercano.

Un día se levantó de la cama con el pie izquierdo y se asomó a la ventana. Todo parecía normal... salvo una extraña furgoneta de color ceniza que se encontraba aparcada en el centro de la calzada y cuyos ocupantes poseían un aspecto realmente sospechoso. Observó con atención y pudo contemplar horrorizado cómo unos extraños hombres trasladaban al interior del furgón a tres rubias niñas con su osito de peluche debajo del brazo.

Decidió bajar a la calle para desfacer el entuerto.

La furgoneta arrancó, pero de ella cayó una nota hasta los pies de Michael... «Nos están raptando. El malvado Dr. Big nos quiere hacer daño... ¡¡¡ MIchael, soy tu hermana!!!».

Miró a lo alto del cielo más polucionado y, enfrascado en su blanco uniforme lavandero, se prometió, a sí mismo rescatar a todas las víctimas inocentes de las maldades del Dr. Big.

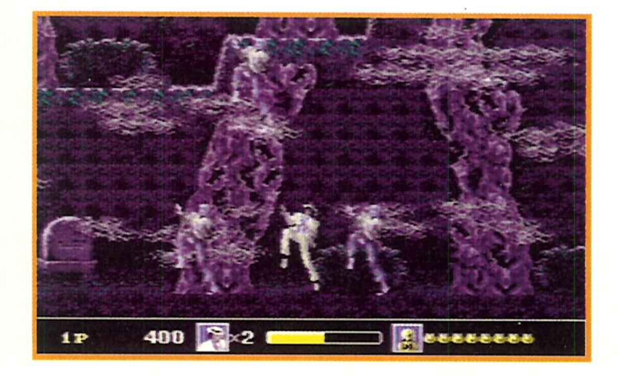
Así, sin muchas complicaciones de desarrollo, Moonwalker te permite emular las hazañas peliculeramente musicales de su intrépido protagonista y, a través de cinco niveles con tres fases cada uno, salvar a todas las niñas que, por arte de neurona asesina, han sido raptadas.

Técnicamente el programa no asombra, pero sí tiene algunos momentos brillantes, especialmente los dedicados a Michael Jackson. Éste está realizado con unos gráficos espectaculares que consiguen trasmitir una enorme sensación de realismo a todos sus elásticos movimientos y originales pasos de baile.

En cuanto al sonido, dos apuntes. El primero es que las cacnciones del juego (Smooth Criminal, Beat it, Billie Jean y Bad) están sensacionalmente realizadas y, a decir verdad, da la impresión de estar oyendo alguno de los LP's originales. El segundo es que el resto de efectos sonoros dejan bastante que desear.

En fin, un juego que aunque no consigue exprimir todas las posibilidades de la Mega consola si está, al menos, bastante bien hecho y las partidas que podéis echar os resultarán divertidas, aunque tiene el inconveniente de que cuando te matan te desesperas un poco, pues tienes que repetir todos los pasos desde el principio.

Un título interesante pero no tanto como el personaje que le da nombre y argumento.







EN CARTEL

DANAN

SEGA

El señor de la jungla



Solo en la vida y en la jungla. Desde el día que desapareció de casa, cuando aún era un sietemesino y se internó en la selva amazónica, nadie volvió a saber de él.

Pasaron los años y el niño fue creciendo al amparo del verde. Hasta que un buen día, un despistado caminante que paseaba por la selva en una de esas mañanas nubladas y frías, se encontró un camastro en cuyo interior se hallaba un recién nacido de amplio cráneo.

El paseante decidió hacerse budista y se quedó a vivir en medio de la selva con el único fin de proporcionar a aquella incipiente vida un futuro prometedor como trapecista de algún circo. Aquel niño se llamó Danan.

La feliz convivencia se vino abajo dieciocho años más tarde, cuando una piara de malos atacó la cabaña en la que vivían e hirió de semimuerte al paseante, quien, en su lecho, conminó a Danan para que iniciara una lucha en busca de la bestia del poblado.

El «Tarzán» en cuestión debía acabar con el poder de Gilbar, el monstruo, para lo cual debía conseguir tres objetos mágicos. Y eso es todo... por ahora.

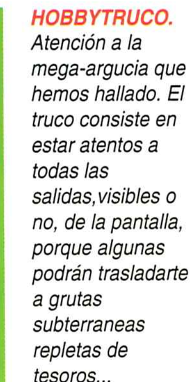
Sin mayor filosofía que la de divertir, tenemos la ocasión de daros a conocer a un personaje, en la misma linea del mítico y musculoso Rastan, que sin venir ataviado de licencias maquineras parece entretener en todas y cada una de las partidas que podáis degustar como buenos consoleros.

Un desarrollo simple, con caminos unitarios y personajes de presumibles intenciones que te asaltarán en tu particular lucha por la consecución de vidas extras, jamones energéticos u objetos anti-bestias, y en la mundial liza por el derribo bestial del mal establecido.

Gráficos bien realizados, suaves scrolles y delicados sonidos, que aunque no rebasan el listón de "locura Froidiana" si acompañan.

Un compendio de cualidades acertadas que suelen desencadenar en un cartucho jugable sin aspiraciones a mito y profundamente divertido.





HOBBYTRUCO. *Atención a la mega-argucia que hemos hallado. El truco consiste en estar atentos a todas las salidas,visibles o no, de la pantalla, porque algunas podrán trasladarte a grutas subterraneas repletas de tesoros...*







KLAX

LYNX

La otra dimensión del puzzle



Parece evidente que en cuestión de puzzles se puede hablar de dos tipos de juegos, los que parten de la base Tetris y los que quieren emular al Klax. Del primero ya tenemos mucha historia encima, pero del segundo, del Klax, aún queda casi todo por explicar.

Por ejemplo, ¿cómo es posible que este título haya alcanzado el rango de género?. La respuesta es sencilla: Klax es un superadictivo juego de puzzle, simple de concepción pero capaz de provocar la mayor adicción del mundo.

Su simplicidad consiste en que unos ladrillos de colores



van cayendo a lo largo de un pasillo, nuestro objetivo consiste en recogerlos y apilarlos formando determinadas figuras que las sucesivas fases nos irán pidiendo. Y ya está. No hay más complicaciones, pero sí mucha diversión.

La jugada del Klax está aderezada, además, con la mejor música banda sonora que hemos oído en la Lynx, y queda magistralmente acompañada con suaves efectos de digitalización de voz y aplausos.

Estos y otros detalles sorprendentes han hecho del Klax un género casi puro que ya ha pasado a la historia.





BURAI FIGHTER DELUXE

GAME BOY

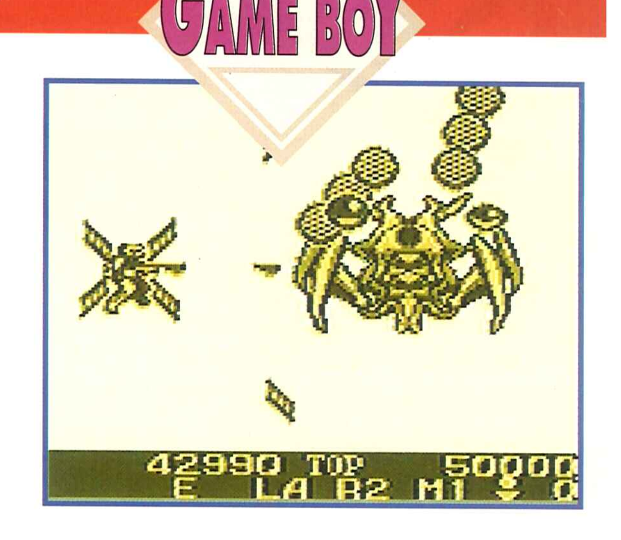
La caída del imperio Burai

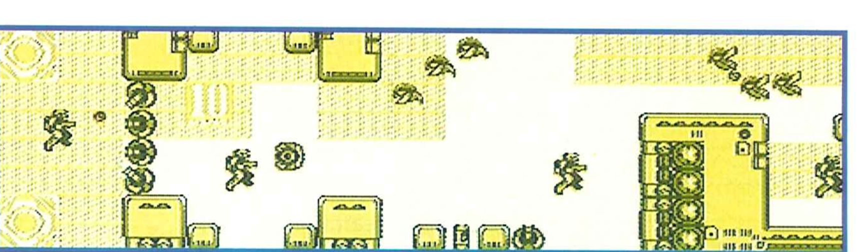
El malvado Burai estaba haciendo las cosas bien. Había conquistado media galaxia y controlaba todo el tráfico de mercancías estelares de la provincia de Toledo. Su último caprichito no era otro que el de conquistar la otra mitad y poblar el vasto universo de mutantes cardiovasculares y androides de fresa ácida.

No te queda, por tanto, más remedio que lanzarte al vacío estelar con tu Proton Pack, un jet pack de veinticuatro válvulas, y perseguir hasta la saciedad a los secuaces de Burai, jefazos incluídos.

A lo largo y ancho de cinco niveles tendrás que enfrentarte con la ayuda de tu ametralladora -y el armamamento que luego vayas consiguiendo-, a multitud de dañinas y mezquinas criaturas de todo tipo y aspecto, que a la postre se convertirán en un mal menor si los comparas con los verdaderos guardianes de la raza Burai, auténticos bestiajos indomables de portentoso tamaño y potencial destructivo.

Un super adictivo "shoot`em up" de scrolles multidireccionales que viene a alegrar el portátil mundo de la Game Boy con sus multiples batallas galácticas de esas que marcan época.







GANADORES DEL MEGACONCURSO DE DICIEMBRE

Gonzalo Reguera.... Madrid
Juán David Padilla Vera.... Málaga
Daniel Tomás Vila.... Igualada
Pablo Saroz Olivares.... Consuegra
Marc Galichs Soler.... Igualada
Sergi Amil Palanques.... Badalona
Juán Cruz P. de Castro.... Palencia
Luís Zarzo Fuetes.... Madrid
Manuel A. Moreno.... Granada
Angel R. Carballo Rey.... Pte. del Puerto
Jesús Nieto Tejada.... Cáceres
Héctor Pallarés.... Castellón
Antonio Rodríguez Barrio.... Barcelona
Rubén Romero Bousoño.... L. V. Corberá
Almudena Pavón S. Pau.... Madrid
Enrique Castiñeiras.... Almería
Julián de Tena Velasco.... Candeleda
Pedro Santamaría.... Madrid
Antonio Mateu Zapata.... Barcelona
Toñi Castaño la Peña.... Sta. Perpetua
Alberto González Abad.... Barcelona
J. A. Ramírez Indalecio.... S. C. Gramanet
Raúl Cabeza Santano.... H. Llobregat
Antonio Calvo Páramos.... Bertamiráns
Mikel del Barrio Pérez.... Majadahonda
Iván Meilan Seoane.... S. Cristina
Luís Medrano Pardo.... Santander
Jesús María Cúe.... Almendralejo
Asefeidtur.... Hospitalet
Víctor M. Blanco Fernández.... Ceuta

Jesús Bonoso Moreno.... Jaén
David Mislata Mora.... Valencia
Borja Martín Agüero.... V. de Pielagos
David Domínguez López.... Barcelona
Oscar Chamorro Maté.... Madrid
Adoración Moreno.... Madrid
Sergio Sánchez Sotos.... Sagunto
Antonio Tauste Alarcón.... Oropesa
Albert Candela Muñoz.... Sabadell
Aitor Siguero.... Fuenterrabía
Alberto Iglesias Blanco.... Bilbao
Secundino F. Guisande.... Vigo
Daniel Bagón Gómez.... Valladolid
Jose Antonio Váquez.... Bilbao
Alfredo Ramos Llorente.... Madrid
Roberto Parra Sobrino.... Madrid
Roque Carrillo Bermejo.... Lorca
Héctor Ruíz Casbas.... Madrid
Javier Poveda Pla.... S. C. de Farners
Tomás Jimenez Borja.... Bilbao
José Luís Bernal Escobar.... Cádiz
Manolo Ruíz Arenas.... La Herradura
Pablo Sancho Barrio.... Madrid
Eduardo Bravo Palomera.... Lleida
Juán Pedro Barrio Gil.... Madrid
Juán Sánchez Ortiz.... Pinto
Rafaél López Baños.... Viladecans
Jose A. Rodriguez.... A. de Henares
José Núñez González.... Elda
Manuél Chamizo Marín.... Jérez

Javier Vázquez Blazquez.... A. de Henares
Jose A. Calderón Pérez.... Torrelavega
Ramón López Concha.... H. de Llobregat
Nacho Alonso Calvo.... Córdoba
Joaquín Lorenzo Cremades.... Jonqui
Antonio Urdiales García.... T. de la Reina
Javier García Matito.... Pamplona
Gustavo González Galán.... Igualada
David Gustián Sanz.... Zaragoza
Jose Luís Leza.... Barcelona
Mario González Varadé.... Arevalo
Ander Zumarraga.... Deusto - Bilbao
Alejandro Remo Pardo.... La Coruña
David Serrano López.... Navarcles
Olga Ugalde Blanco.... Santoña
Marco A. Moreno.... S. S. de los Reyes
Víctor J. Sarrión.... P. de Mallorca
Pablo Portillo Delgado.... Sevilla
Jose Ramón Lario Ramírez.... Madrid
Juán Víctor Delgado Cobo.... Madrid
David López de Rueda.... Sevilla
Raquel Romero Pumareda.... Barcelona
Borja Gil Pérez.... Zaragoza
Jordi Jiménez Sales.... Valencia
Pablo Salinas Olloqui.... Santander
Miguel A. Barrero Carretero.... Coslada
Ignacio Julve Castro.... Alcañiz
Fco. Javier Núñez Toledano.... Simancas
Cristián Fuentes Valera.... Barcelona
Ignacio Sánchez Hdez..... Salamanca

Sergio Alonso García.... Gijón
Zigor Uriarte Muguruza.... Sopelana
Ricardo García Borobio.... Zaragoza
Jorge Valdés González.... Gijón
David Mateo Tejero.... Casetas
Alex Rodríguez García.... Barcelona
Marcos Fernández Paradela.... Carballino
José Morales Rodriguez.... Barcelona
Virginia Tomás García.... Murcia
Elías Plaza Espinosa.... Elche
David Jiménez Santos.... Coslada
Víctor Vera Sánchez.... P. de Mallorca
Juan Saúl López Peñas.... Lorca
Jesús Ruiz Castro.... La Junquera
Francisco A. Lousa Vidal.... Salamanca
Jesús Arribas Calonge.... Soria
David Daniel Durán Muñoz.... Ceuta
Nieves Martínez Oslé.... Valladolid
Antonio Veloso Gómez.... Vigo
Jorge Romero González.... Madrid
Juan de Dios Peña Jimenez.... Málaga
Alberto Sáenz Tomás.... Calahorra
Gabriel Gómez Ramos.... Guadalajara
Juán José Fuster Pérez.... Benidorm
Manuel Raúl Lagoa Bizarro.... Azuaga
Laudelino Gómez González.... Madrid
Javier A. Sirvent Ayala.... Alicante
Miguel Angel Fonta Góngora.... Madrid
A. José Fernández Martínez.... Granada
Juán F. Benito Alfonsín.... T. de Ardoz

Alejandro Aguilera Lallemand.... Madrid
Jose Luis García Abad.... Castellón
Juán Osuna Quesada.... Cornellá
Héctor Real Mosa.... S. B. de Llobregat
Juán Antonio García Gallego.... Illora
Francisco J. Vargas Lorenzo.... Ripollet
Roberto García Herrero.... Fuenlabrada
Juán Luís Lamas Ruíz.... Ribadeo
Ainhoa Rivas Martín.... Getafe
Ignacio de Urzaiz Cazorla.... Majadahonda
Jonathan Sola Fuentes.... S. C. Gramanet
Juán Martín Chicón.... Málaga
Antonio Villanova Lorenz.... Barcelona
Pablo Fuertes Correa.... Zaragoza
Manuel Díaz Márquez.... Ecija
Daniel Dueñas Pérez.... Fuenlabrada
Iván Rodrigo Buitrago.... Ciudad Real
Fernando Sierra Ruíz.... A.de Campoo
Pablo Tierro Veiga.... Bilbao
Manuel M. de Orense Villar.... Vigo
David Codina Rius.... Barcelona
Javier Bueno Sánchez.... Barcelona
Javier Colomer Valiente.... P. de Mallorca
David Alcaraz Alvarez.... V. A. Cartagena
Víctor M. Codesido.... San Fernando
Iñigo Audibert Larrañaga.... Madrid
Jordi Rojas Donada.... Manresa
Ximo García Giménez.... Valencia
Mónica Indru Melwani.... Las Palmas
Víctor Pérez Lara.... Sevilla

Nota importante: Enviad la garantía de la Game Boy a Erbe Software. C/ Serrano 240. 28016 Madrid. Y no olvidéis indicar en el sobre: Referencia Garantía.

VALE DESCUENTO

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT. C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL soft — HOBBY CONSOLAS

ESTE MES TE PROPONEMOS:

☐ NINTENDO .... **STAR WARS** .... P.V.P. ~~8.490~~ -- **7.490** Ptas.
☐ GAME BOY .... **NBA** .... P.V.P. ~~3.900~~ -- **3.395** Ptas.
☐ SEGA MASTER SYSTEM .... **MERCS** .... P.V.P. ~~6.990~~ -- **5.990** Ptas.
☐ MEGADRIVE .... **QUACKSHOT** .... P.V.P. ~~6.990~~ -- **5.990** Ptas.
☐ GAME GEAR .... **JOE MONTANA** .... P.V.P. ~~5.190~~ -- **4.690** Ptas.
☐ LYNX .... **CYBERBALL** .... P.V.P. ~~4.900~~ -- **4.295** Ptas.

Nombre....
Apellidos....
Dirección....
Localidad.... Provincia....
Teléfono.... Código Postal....

Forma de pago: contra reembolso.
Este cupón será válido hasta el 29 de febrero de 1992.
Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.



Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
Nintendo
TETRIS
NOVEDAD EN ESPAÑA
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
Oferta válida para España hasta el 30 de Abril de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 21.



Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!
HELP
DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63